videogame
& COMPUTER WORLD

LA RIVISTA ITALIANA
DI VIDEOGIOCHI
15-30 AGOSTO 1991
ANNO IV N. 15/16
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70

L. 4500

OLTRE 180 GIOCHI,
SIMULAZIONI,
RPG E AVVENTURE

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore **11.00** alle ore **16.00** al numero **02 / 93 11 397**

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 4 MAGGIO 89
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91 N. 13/14 LUGLIO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR: QUEST FOR EXCALIBUR N. 13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N. 13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N. 13/14 LUGLIO 91
- FISH N. 13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N. 13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N. 13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION N.13/14 LUGLIO 91
- HARD NOVA N. 13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N. 15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N. 15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N. 15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N. 15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N. 15/16 AGOSTO 91

VG&CW
Speciale Consigli, trucchi e soluzioni

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. 02/93502770 - **Concessionaria della pubblicità:** BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l. Tel. 02/55213486 - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) **Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988** - Prezzo di copertina: L. 4.500 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%

Indice alfabetico

SETTORE

A

TRUCCHI

Gli anni passano, VG&CW diventa sempre più bello e ricco (non perdete il numero di Settembre!) ed i trucchi, i consigli e le soluzioni si accumulano in una seconda e terza raccolta che siamo riusciti a proporre, come sempre in anteprima, per la gioia di tutti i "bari" e di tutti coloro che desiderano conservare in piena salute i propri nervi, senza perdere ore di sonno, integrità mentale, ecc., ecc. Del resto spetta solamente a voi decidere se trangugiare tutta d'un colpo una soluzione o centellinarla cercando di sbirciarne un passo solo in caso di estrema necessità! Perché allora non mettere questa e la prossima rivista (lo Speciale Consigli, Trucchi e Soluzioni di Agosto) in una teca di cristallo con tanto di scritta "rompere il vetro in caso di emergenza"?!?! Alla farina del nostro sacco si è chiaramente aggiunto moltissimo lavoro dei nostri lettori che ci hanno comunicato un gran numero di cheat, consigli e dritte per questo o quel gioco. Chi sono alcuni di questi "benefattori"? Ecco qui sotto i nomi di tutti coloro che si sono ricordati di firmare le lettere; se non trovate il vostro provate a scuotere un po' la penna e a fare uscire la vostra firma. In ogni caso un GRAZIE di cuore da noi e da tutti coloro che leggeranno gli Speciali VG&CW a chiunque abbia concretamente collaborato a questa grandissima e fantastica avventura!

Manuela Sandri & Gentile Consorte di Lignano Sabbiadoro, Andrea Gasparo di Feltre, Guido Sigismondi di Lanciano, Dodi & Sabina di Viterbo, Massimo Toschi di Reggio Emilia, Enrico & Valentino Diegoli di Milano, Federico Ferrari di Parma, Angelo "Ace" Di Palma di Udine, Gaetano Balzano di Napoli, Armando Barone di Salerno, Jacopo & Ronnie Popper di Forte Dei Marmi, Manuel Spadoni di Fano, Paolo Magnaghi di Varese, Roberto Negroni di Roma, Mauro Mingo di Colle Marino, Dario Cova di Milano, Antonio Cosenza di Firenze, Roberto Sabbatini di Roma, Carlo Papi, Luigi Annoni, Enzo Vigliaturo, Alex Mazzini di Gropello Cairoli, "Lupo Solitario", Luca & Sandro De Angeli di Como, Lorenzo Belloni di Venezia, Alessandro Tucci di Pistoia, Cristiano Pagetti di Firenze, Lorenzo & Michele Mazzoni di Firenze, Duccio Pochini di Parma, Marco & Luca Traverso di Roma, Matteo Manzonetto, Romolo Archi di Faenza, Alessio Gori di Pistoia, Luca Poni di Cervia, Massimo Braga di Muggiò, Mauro Minieri di Roma, Luigi & Marcellone di Bergamo, Dario di Merate (questa volta l'abbiamo scritto giusto, sei proprio tu!), Andrea Bugada di Vercelli, Claudio Tagliarini di Ciampino, Alessandro Valle di Torino, Marcello Canova di Mantova, Raffaele Summa di Avellino, Davide Cervi di Varese, Cristina Rossati di Arona, Alessandro Vincenti di Lecce, Haskell Brynmor di Firenze (è un nome gallese!), Luca Castelferretti, Lorenzo "Sidewinder", Giacomo "Spider" e Alfredo "Nomad" di La Spezia e Lerici, Sandro e Luca De Angeli di Como, Tonini Marco di Arezzo, Domenico "Zak" di Bari, Alessandro "Lupo Solitario" Bianco, Giordano Lannaioli di Roma, Romolo Archi di Faenza,

Z-OUT (Rainbow Arts, per Amiga):
Per ottenere energia infinita, premete durante il gioco i tasti J e K. Per passare di livello premete J ed un tasto dall'1 al 6 sulla tastiera (non sul tastierino numerico!).

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per tutte le versioni):
Le password complete. 1) WOLFMAN, 2) HAMMER, 3) LUGOSI, 4) NOSFERATU. Nel primo livello di gioco digitate M COMMA AND A DOT (spaziature comprese) per ottenere vite infinite.

INDIANA JONES & LAST CRUSADE (Lucasfilm, per Amiga):
Quando uscite dal laboratorio andate a casa di Henry, tirate la libreria e scoprirete del nastro adesivo. Prendetelo e tornate nel laboratorio; qui usate il nastro sull'ampolla nello scaffale per trasformarlo in chiave. Tornate a casa di Henry e spostate la pianta e la tovaglia sul tavolo. Scoprirete uno scrigno, apribile con la chiave di cui sopra, che contiene un vecchio libro. Prendetelo. Avrete fatto molti punti in più!

F-16 FALCON (Mirrorsoft, per tutte le versioni):
Per colpire facilmente un aereo nemico, togliete il pilota automatico, rallentate fino a spegnere il motore e quindi lanciate un bel missile aria-aria.

BEACH VOLLEY (Ocean, per Amiga):
Facendo sempre muro si otterrà quasi sempre un punto a proprio favore, anche se il pallone supera la rete.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per Amiga):
All'inizio del primo e del terzo livello premete SHIFT ed il tasto L per avanzare al livello successivo.
Spuntoni: per oltrepassare questi fastidiosi ostacoli ci sono due modi; potete camminarci attraverso facendo molta attenzione o saltarli partendo in corsa o da fermi.
Inferriate: Fate molta attenzione quando ci passate sotto, calcolando bene il vostro spostamento. Toccare una punta di ferro può causarvi parecchi punti energetici in meno.
Pozioni: quelle piccole rosse vi regalano un punto energia, quelle piccole blu se lo succhiano, quelle rosse grandi ricostituiscono tutte le forze, mentre quelle verdi grandi hanno effetti diversificati (come, capovolgere lo schermo o farvi galleggiare durante una caduta).
Specchi: verso la fine del quarto livello si trova un grosso specchio che, materializzandosi dal nulla, vi blocca il passaggio. L'unico modo per aggirarlo consiste nel correre e saltargli attraverso. Peccato che ciò comporti la creazione di una vostra doppia immagine che continuerà a darvi fastidio fino al dodicesimo livello del gioco...!
Duelli: nonostante ci siano messe a disposizione solo due mosse di attacco, con un po' di pratica potremo duellare come veri campioni. Nella maggior parte dei casi basterà aspettare che il nemico si faccia sotto e poi affondare qualche colpo per ucciderlo. Se vi sentite particolarmente audaci potete provare a parare i colpi dell'avversario, in modo da giungergli vicinissimi e poi colpirlo a fondo.
Scheletro: quello del terzo livello è particolarmente ostico e non può essere ucciso. Dovrete invece spingerlo verso l'estremità della piattaforma, discendere e continuare a spostarlo fino a quando non si troverà sulla piastrella mobile, che poi si romperà facendolo precipitare in un baratro. Voilà!
Guardie: nel sesto livello incontrerete una sentinella grassona. Non fatevi spaventare dalla sua mole, parate un suo colpo e poi fate un bell'affondo. Continuate la procedura fino a liberarvi dell'odioso nemico.
Salti: per fare un bel salto bisogna avere almeno uno spazio di rincorsa di tre piastrelle.
Passaggi Segreti: se una piastrella mobile si trova in alto o in basso dello schermo, molto probabilmente essa nasconde l'accesso ad un passaggio segreto.

TOYOTA RALLY (Gremlins, per Atari ST):
Quando parteciperete ad un rally premete il tasto C per avanzare allo stage successivo. La macchina si fermerà ed il computer caricherà il tabellone dei punteggi. In ogni istante in cui premete C appare il vostro nome vicino al tabellone. Vale a dire che, premendo C con un timer a 02:14 il vostro nome verrà posizionato vicino a questo record. Per ottenere la prima posizione premete C non appena appare la scritta Press Fire To Begin (ovvio, no?!).

WINGS OF DEATH (Thalion, per Atari ST):
Nello schermo menu digitate ST FOREVER (spaziature comprese) per attivare uno sfarfallio in rosso. Premete poi i tasti funzione da F1 a F10 per selezionare i vari livelli e le varie

armi in dotazione.

ROBOCOP II (Ocean, per Atari ST):
Questo trucco funziona davvero (sorry per quello del primo Robocop!). Quando il gioco è stato caricato e appare la schermata del titolo, digitate BAMBOOZALEM per ottenere energia infinita. Attenzione però: le seghe elettriche e qualsiasi cosa che, solitamente, uccide in modo istantaneo, continuerà a toglervi di mezzo!!!

JAMES POND (Millenium, per Atari ST):
Digitate MR2 durante il gioco per ottenere un casco. A questo punto digitate una qualsiasi delle lettere seguenti per arrivare al livello corrispondente: X2M (Liv.7), C3 e virgola (Liv.8), V4 e punto (Liv.9), B5/ (Liv.10), N6Z (Liv. 1). Inoltre la D vi trasporterà al livello successivo o ucciderà tutti i nemici sullo schermo (relativamente al momento in cui premerete il tasto). P vi farà danzare ed S vi farà oscillare. I seguenti tasti vi forniranno i relativi bonus: 1 (cappellino), 2 (casco), 3 (benda sull'occhio), 4 (Occhiali), 5 (Dinamite), 6 (Chiave), 7 (Pettine), 8 (Pistola), 9 (Munizioni), 0 (Spugna), - (Orchidea), = (Lingotto).

AWESOME (Psygnosys, per Amiga):
Quando appare lo schermo con i livelli di cargo/energy posizionatevi con il joystick in modo da spostare il cursore nell'estremo angolo superiore sinistro, quindi premete il fuoco e il tasto + sul tastierino numerico. In questo modo lo schermo dovrebbe lampeggiare e si dovrebbero ottenere vite e shield infiniti.

NEVERENDING STORY II (Linel, per tutte le versioni):
Ecco le password per i livelli avanzati del gioco. 2) PHRCBVN, 3) PQKYXWI, 4) PMEZAUP, 5) PRCBVFS, 6) PEZAUNT. Al termine del gioco, quando ci si trova di fronte alla regina bisogna scegliere la terza risposta, quella che dice "... tu abbia un cuore..." per finire vittoriosi!

PACLAND (Grand Slam, per Atari ST):
Sulla schermata dei titoli digitate AVALON per ottenere vite infinite.
ROBOCOP (Ocean, per Atari ST):
Digitate MURPHY dopo aver messo in pausa il gioco. Premendo i tasti del mouse potrete incrementare a piacere la vostra energia.

CHASE HQ (Ocean, per Atari ST:)
All'inizio del gioco, quando ci viene detto che "Nancy is at HQ" e che c'è un'emergenza bisogna premere il tasto di fuoco e continuare a schiacciare la barra spazio. Ciò ci permetterà di sfrecciare via a 999 miglia orarie. Non appena giungeremo alla freccia (che indica il veicolo dei malviventi) premiamo ancora fire e tiriamo in dietro la leva del joystick. In questo modo potremo risparmiare un sacco di tempo nella cattura dei fuggitivi.

SHADOW WARRIORS (Ocean, per Atari ST):
Per attivare questo cheat dovete aspettare di morire quando vi è rimasto almeno un credits. Non appena appare il timer che dice se volete continuare a giocare premete contemporaneamente i tasti della selezione partita ad uno e due giocatori.
Da qui in avanti ogniqualvolta morirete premete subito e contemporaneamente gli stessi tasti. Tutte e tre le vostre vite originali ritorneranno.
Potete ripetere questo cheat tutte le volte che lo vorrete.

APB (Domark, per Atari ST):
Digitate ALF negli high score per ottenere "Demerits" infiniti.

NETHERWORLD (Level 9):
Digitate il vostro nome negli high score come UxZ158 per ottenere vite infinite.

FLIP IT - MAGNOSE (Image Works, per Atari ST):
Premete F1 o F2, rispettivamente se siete Flip It o Magnose, per ottenere acqua infinita.

THE SPY WHO LOVED ME (Domark, per Atari ST):
Iniziato il gioco digitate MISS MONEYPENNY (spaziatura inclusa) per ottenere vite infinite e infiniti Q Credits nel camion degli extra.

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Atari ST):
In qualsiasi istante durante il gioco premete Enter sul tastierino numerico almeno cinque volte e poi F5 un paio di volte; in questo modo la vostra health salirà da 12 a trenta e potrete usare questo cheat tutte le volte che lo vorrete.

THE LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi venti livelli.
1: 0000, 2: 5400, 3: 0101, 4: 3901, 5: 2602, 6: 9902, 7: 4303, 8: 9003, 9: 6904, 10: 3305, 11: 9305, 12: 3406, 13: 0407, 14: 6407, 15: 2008, 16: 7408, 17: 4709, 18: 3810, 19: 0511, 20: 6811.

NIGHTBREED ACTION GAME (Ocean, per Amiga):
Se volete ottenere vite infinite per il "povero" Boone, posizionate le "chiavi" al suolo nella posizione descritta nella foto.

SCARY MUTANT SPACE ALIENS FROM MARS (Readysoft, per tutte le versioni):
L'Astronave necessita parecchio carburante per partire. Per far rifornimento dovete recuperare il formaggio (Old Cheese) che si trova nel frigorifero in cucina (ciò che sta cercando l'alieno perciò), e metterlo nel bidone dell'immondizia che si trova nella sala motori dell'astronave.
Una volta in orbita andate sul ponte e, dopo aver ucciso l'alieno, digitate "X36MZZ4E" utilizzando il tasto # (cancelletto) per digitare i caratteri "virgolette" ("). Esaminate poi lo schermo (EXAMINE SCREEN) per scoprire una lunga lista di destinazioni. Per recarvi su un pianeta digitate "1", "2", ecc..

CASTLE MASTER (Incentive, per tutte le versioni):
Per abbassare il ponte levatoio dovete sparare contro la finestra nera che si trova nell'estremità superiore sinistra dello stesso ponte. Questo si abbasserà; se vi posizionate su di esso e sparate nuovamente alla finestra il ponte si alzerà e sarete catapultati in cima alla chiesa dove ci saranno parecchie cose interessanti da raccogliere!

KING'S QUEST 1 (Sierra, per tutte le versioni):
Il nome dello gnomo famigerato è: IFNKKVOH-GROGHPRM.

FIGHTER BOMBER (Activision, per Amiga):
Se avete problemi nelle missioni che iniziano con i serbatoi di carburante pieni a metà seguite questa procedura.
Decollate normalmente e portatevi a pochi piedi d'altezza quindi atterrate assicurandovi di lasciare un tratto di pista libera per il successivo decollo; cliccate sull'icona REARM AND REFUEL e decollate nuovamente sfruttando lo spazio di pista a disposizione.
Avrete così i serbatoi completamente pieni e potrete evitarvi il fastidio del rifornimento in volo.

SETTORE

C

TRUCCHI

BACK TO THE FUTURE II (IMAGE WORKS, AMIGA)
Nel primo quadro, quando appare DOC, aspettate che alzi le braccia verso di voi e mettete il gioco in pausa. Dopodiché digitate la seguente frase: "DOC Emet Brown MP1X" (spaziature incluse). Togliete la pausa e premete il pulsante "Help". Comparirà sullo schermo un elenco di codici per ottenere tempo illimitato, energia illimitata, ecc.

AUTO DUEL (ORIGIN, AMIGA).
Quando create il personaggio, dategli come nome "MAD MAX", per avere subito un'automobile senza spendere nulla! Inoltre, se avete necessariamente bisogno di soldi, recatevi al "Casinò" di Atlantic City e cercate di vincere un bel gruzzoletto. Quindi dirigetevi presso una qualsiasi città dove ci siano un "Weapon Shop" ed un "Arena". Prima andate al Weapon Shop e comprate le seguenti armi: Laser (dalle 20 alle 30 munizioni); Anti-Tank gun (dalle 10 alle 20 munizioni).
Dopo andate all'Arena e scegliete come competizione la "Division 20". Se riuscirete ad uscire vivi, vincerete la bellezza di 400.000 dollari; e la vostra abilità aumenterà di 80 punti. Così potrete scegliere qualsiasi lavoro vi venga proposto!

ALIEN SINDROME (ACE, AMIGA).
Prima di scegliere il personaggio, digitate: 5012034123094 (con i pulsanti della Keyboard principale, non con quelli del tastierino numerico). Cominciate a giocare, prendete il Laser, e premete il pulsante F6 per passare di livello in livello.
MARTY DI CATANIA

CHAOS STRIKES BACK
Trovate un dragone e lanciate MON ZO GOR SAR e premete ESC per mettere il gioco in pausa. Tenendo premuto un tasto ALT digitate LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN togliete la pausa e aggredite il dragone. Egli si lascierà dietro una FIRESTAFF e il vostro gruppo sarà invincibile.

WING COMMANDER (Origin, per IBM PC):
Eccovi una lista di consigli generali per riuscire a procedere nella lunga serie di missioni proposte.
1) Innanzitutto, anche se non sapete bene l'inglese, parlate SEMPRE con tutti i piloti ed il barista che si incontrano nel locale di ricreazione del Tiger's Claw prima di ogni missione. Essi possono fornire preziose indicazioni su come affrontare il nemico, valutare il nostro compagno di squadra e superare svariate difficoltà. In particolare si verrà a sapere il modo migliore per eliminare le varie corazzate ed i caccia Kilrathi, venendo a conoscenza dei loro "talloni d'Achille".
2) Utilizzate a piacere gli Afterburner per disimpegnarvi durante i combattimenti. Il consumo di carburante dei postbruciatori non è eccessivo (almeno fino al terzo caccia - Raptor) e vi consente di mantenere una riserva sicura per tornare alla base.
3) Quando venite colpiti pesantemente e sentite l'allarme di Eject non catapultatevi fuori dal caccia, ma continuate a volare portandovi fuori tiro degli avversari. Ricordate che potete abbandonare il caccia una volta sola (ricevendo una medaglia) dopodiché verrete sbattuti fuori dal Tiger's Claw!
4) Risparmiate i missili per gli ultimi combattimenti di una missione (ai NAV 2 o 3) o per le situazioni critiche.
5) Evitate assolutamente gli scontri frontali col nemico, caccia contro caccia, cercando di aggirare i bersagli.
6) Se i nemici vi sembrano troppi, qualsiasi sia la missione affidatavi, tagliate la corda e cercate di scappare al prossimo NAV!!!
7) Dimenticatevi del simulatore al bar; è meglio esercitarsi "dal vivo".
8) Salvate la partita ogniqualvolta porterete a termine una missione!!!

CHUCK ROCK (Core Design, per Amiga):
Durante la schermata in cui suona il complessino di Chuck, digitate una delle seguenti password (spaziature comprese), per ottenere l'effetto indicato (è possibile digitare più password successivamente per cumulare i cheat).
ESTRANO (durante il gioco premete il tasto SHIFT di sinistra per far volare in giro Chuck).
MORTIMER (durante il gioco con F1... F5 sarà possibile saltare di zona in zona all'interno di un livello).
TURN FRAME (durante il gioco premendo i numeri da 1 a 5 sarà possibile saltare da un livello all'altro).
FAST AINT THE WORD (energia illimitata)
UNCLE SAMS (energia illimitata)
LIFE IS MY DREAM (energia illimitata)
SHE LOVES CLEANING WINDOWS (energia illimitata)
ITS FAIRY BOWBELZ (energia illimitata).

DEATH TRAP (Anco, per tutte le versioni):
Il modo più semplice per uccidere tutti i guardiani consiste nell'adoperare le arti magiche. Esplorate tutto il dungeon fino a scovare il maggior numero di pozioni rosse (riempite perciò fino all'orlo il vostro contenitore) e poi attivate il menu degli incantesimi. Fate questo subito prima di arrivare alla fine di ogni livello, prima di incontrare un guardiano. Selezionate il Lightening Spell e potenziatelo al massimo. Voilà, sarete pressoché invincibili!

CAR-VUP (Core Design, per Amiga):
Volete vite infinite? Nella schermata degli high score digitate R.J.TOONE e poi ricominciate a giocare. Sorpresa!

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per tutte le versioni):
Visto che qualcuno si è perso la lista delle password, eccola di nuovo. Livello 2) WOLFMAN, 3) HAMMER, 4) LUGOSI, 5) NOSFERATU, 6) GARLIC.

NITRO (Psygnosys, per Amiga):
Volete diventare invincibili, imbattibili, ecc., ecc.? Digitate il vostro nome come MAJ ed iniziate a giocare. Più facile di così!!!

HELTER SKELTER (Audiogenic, per tutte le versioni):
Ecco i codici per i vari livelli del gioco. Livello 11) SPIN, 21) FLIP, 31) BALL, 41) GOAL, 51) LEFT, 61) TWIN, 71) PLAY.

R-TYPE (Electric Dreams, per Amiga):
Se volete vite infinite, giocate e cercate di ottenere un posto nella classifica degli high score. Digitate quindi, al posto del vostro nome, la parola SUMITA e poi riprendete il gioco con vite infinite!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm, per tutte le versioni):
Nella cabina del capitano, all'inizio della seconda parte del gioco, prendete la penna e l'inchiostro, aprite il cassetto a sinistra, guardatelo e aprite il libro. Uscite. Salite sulla scala di corda e prendete la bandiera (Jolly Roger). Tornate giù ed entrate nel boccaporto che conduce alle stive. Scendete la scaletta del secondo boccaporto in mezzo allo schermo, prendete la corda, aprite i barili sulla sinistra e il baule a destra. Guardate quest'ultimo. Tor-

nate su e andate nella porticina sul muro dove appare un'altra scaletta. Aprite lo scaffale della cucina, prendete i cereali, apriteli, guardate il regalino e prendete il pentolino a destra dell'armadietto. Tornate nella cabina del capitano e usate la chiave piccola nell'armadio. Aprite il bauletto che ci troverete dentro e guardatelo. Esaminando il pezzo di carta vi accorgerete che si tratta di una ricetta magica per arrivare a Monkey Island. Voi non avrete tutti gli ingredienti, ma potranno essere sostituiti. Usate la pentolona in cucina con i seguenti oggetti: bastoncini di cannella, vino, cereali, polvere da sparo, Jolly Roger, inchiostro, pollo di gomma, mentine. La nave verrà trasportata magicamente all'isola suddetta. Alzatevi, utilizzate il biglietto da visita nel fuoco sotto la pentola, tornate a procurarvi altra polvere da sparo e andate ad utilizzarla sulla punta del cannone. Usate la corda col cannone e infine usate il pentolino (come elmetto) per essere automaticamente sparati a Monkey Island.

BSS JAYNE SEYMOUR (Gremlins, per tutte le versioni):
Ecco le password per alcuni livelli del gioco. Livello 2) SLUMBER, 3) INTEREST, 4) BULKHEAD, 5) SHOWROOM, 6) MUSHBASH.

PANG (Ocean, per Amiga):
Sulla schermata della mappa digitate WHAT A NICE CHEAT per farla diventare violetta. A questo punto, facendo il tutto molto velocemente, potrete scegliere il livello di gioco da cui iniziare.

RICK DANGEROUS II (Microprose, per Amiga):
Nella tabella degli high score digitate POOKY. Poi potrete selezionare il gioco completo o quello in versione ridotta.

SWIV (Sales Curve, per Amiga):
Mettete in pausa il gioco e digitate NCC-1701 (chi riconosce questa sigla vince la bambolina!!!) per ottenere vite infinite.

VAXINE (US GOLD, per Amiga):
Durante il gioco digitate WILDEBEESTE, quindi premete F1 o F3 per avanzare di dieci livelli o F2 e F4 per tornare indietro di altrettanti.

ST. DRAGON (Sales Curve, per Amiga):
Durante il gioco premete CAPS/LOCK e digitate DECAFFEINATED, premete poi Return e poi ancora CAPS/LOCK: sorpresa, guadagnerete la completa invincibilità.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM PC):
Prima di caricare il gioco digitate POPHELP e premete ENTER o INVIO. Apparirà una scritta. Caricate poi il gioco. Quando inizierete a giocare, se volete aumentare la vostra energia, premete più volte F5. Se volete passare al livello successivo premete contemporaneamente SHIFT e L. Ogni volta che incontrate un nemico e non volete affrontarlo premete contemporaneamente CTRL e F8. Se non volete andare a prendere la spada premete F9. Quando arriverete all'ultimo livello (12) premete SHIFT e L e giungerete subito alla fine. Andate sempre a sinistra, salite tutto il muro, saltate a destra e affrontate il gran visir. Una volta ucciso (CTRL e F8), tornate indietro ed entrate nella porta che vi condurrà dalla principessa.

CREATURES (Thalamus, per CBM64):
Quando si arriva alla schermata dei punteggi dove i due omettini si mettono a ballare e ad uno cade in testa qualcosa, non fate nulla, aspettate 4 o 5 minuti, mettete poi il joystick in porta 1 e smanettate furiosamente fino a che i due personaggi non diventeranno grigi. In questo modo otterrete le vite infinite nella partita successiva.

SUMMER CAMP (Thalamus, per CBM64):
Nella schermata dei punteggi inserite il vostro nome come CALAMITY per ottenere una piacevolissima sorpresa!!!

TOYOTA CELICA GT RALLY (Gremlins, per Amiga):
Quando fate un incidente o uscite di pista premete subito il tasto HELP e poi il tasto fire per ricominciare la gara minimizzando al massimo la perdita di secondi.

GOLDEN AXE (Virgin, per IBM PC):
Quando scegliete il vostro eroe, all'inizio del gioco, premendo i tasti 2-3-4-5-6- o 7 si arriva subito al livello corrispondente al numero scelto.

FORMULA 1 MANAGER (Simulmondo, per C64):
Quando appare la schermata della classifica piloti con il budget, schiacciate contemporaneamente Run/Stop e RESTORE e in seguito digitate alla cieca RUN. Ogni volta che lo farete il vostro capitale salirà di 37.000 dollari a patto che non usiate questo cheat quando dovrete sostenere delle spese.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per CBM64):
Quando affrontate i guardiani (i mostri più grandi), fateli avvicinare a voi e poi scappate verso sinistra sino alla fine dello schermo video. Quindi giratevi ed aspettate i mostri. Uno di essi tenterà di seguirvi, ma non ci riuscirà, senza più darvi fastidio! Uccidete l'altro, senza mai muovervi dalla fine dello schermo.

MICROPROSE SOCCER (Microprose, per CBM64):
Se avete problemi nel segnare un gol basta raggiungere il limite dell'area avversaria e fare in modo che un giocatore dell'altra squadra mandi la palla in fallo laterale. Rimettete in gioco e vi accorgerete che il portiere vi segua fino a dove potrà; avvicinatevi quindi all'angolo, raggiungete il limite e poi tirate ad effetto. Ricordate che prima di fare ciò dovrete modificare al massimo, sul pannello di controllo del gioco, il Banana Power.

LA GUIDA ESCLUSIVA A POWERMONGER
BATTAGLIE:
1) Quando attaccate una città piccola con un'armata di notevoli proporzioni utilizzate posizionamenti passivi in modo da far uccidere meno gente possibile; cambiate poi la vostra tattica in AGGRESSIVE quando la battaglia sarà vinta e scegliete il reclutamento dalla cittadina sconfitta. Meno perdite ci saranno, più uomini verranno arruolati!
2) Quando attaccate mantenete la mappa CLOSE UP sul vostro leader, quindi se qualsiasi nemico si avvicina senza che vi sia nessun vostro uomo pronto ad intervenire, scegliete velocemente CAMP e fuggite dalla città: aspettate fino a che la vostra Health si sarà ricostituita e poi tornate in battaglia.
3) Quando catturate una città vicina ad una foresta piuttosto fitta o ad un'area montagnosa, stringete l'alleanza con le restanti forze nemiche, quindi INVENT (Inventate) le catapulte, i cannoni e le spade, ecc. Una volta ottenuta una potenza bellica maggiore usatela immediatamente contro il vostro più debole e sprovveduto avversario. Per velocizzare la produzione cambiate la velocità del gioco, impostandola sui valori più alti.
4) Se riuscite a costruire una nave IRON CLAD (o Lite o Heavy Ironside), avvicinatevi ad una

città dal mare, quindi attaccate, utilizzando i cannoni che avrete precedentemente portato con voi sul vascello.
5) Una volta ottenuti parecchi reclutamenti, se possedete equipaggiamenti in surplus portati dal vostro leader, lasciateli e poi raccoglieteli nuovamente per migliorare l'attrezzatura dei soldati.
RECLUTAMENTO:
1) Quando assoldate nuovi uomini ricordatevi che dovrete regolarmente sfamare ognuno di loro. Più cibo avrete, più tempo i soldati rimarranno con voi o sposeranno la vostra causa.
CIBO:
1) Ammazzate qualsiasi agnello o pecora incontrerete sul terreno di gioco. All'inizio della partita prendete del cibo dalla vostra Home Tower per ottenere un piccolo vantaggio.
ALLEANZE:
1) Nelle fasi iniziali del game i leader nemici saranno Harold II, Jos XVIII e Jayne III. Questi Powermonger sono molto bellicosi e spesso si attaccheranno fra di loro, indebolendo le proprie armate. Ciò potrebbe rivelarsi un vantaggio per voi, a patto che essi non abbiano già stretto alleanze contro di voi. Se sceglieste il momento più propizio potrete venire a patti con uno di loro, mettendo in comune tutte le varie risorse. Inutile sottolineare che questo tipo di alleanza verrà interrotta in occasione di un atto ostile da parte di uno dei due leader.
MISSIONI DI SPIONAGGIO:
1) Solo i leader possono partecipare a queste missioni. E' molto rischioso tuttavia mettersi a spiare qualcuno con cui si sta già combattendo. Sarà perciò consigliabile impiegare un secondo leader, di importanza minore, per questo tipo di missioni.

RA (CURSE OF) (Rainbow Arts, per tutte le versioni):
Ecco le password a partire dall'undicesimo livello.
11) kazgaroth, 12) miscatonic, 13) thorbadin, 14) mishakal, 15) abanasinia, 16) earthmother, 17) azathoth, 18) akallabeth, 19) silmarillion, 20) draug, 21) sindarin, 22) ossiriand, 23) mithril, 24) glaurung, 25) elbereth, 26) thoron, 27) amarth, 28) thargelion, 29) naugrim, 30) meremont, 31) cherwedding, 32) stahlratte, 33) mandelbrot, 34) von koch, 35) christus, 36) jehova, 37) 92e2 jmp 92e2, 38) rawheadrex, 39) hellraiser, 40) pinhead, 41) devpac, 42) einsteinium, 43) protactinium, 44) promethium, 45) j s bach, 46) toccata et fuga, 47) brandenburg, 48) colonia claudia, 49) volksgarten, 50) terra, 51) 64738.

XENON 2 (Image Works, per IBM PC):
Fate una copia del disco. Digitate COPY nd:\s5*.pc\nd:\s1.
dove nd è il nome del drive. Caricate il programma e giocherete al primo livello con i nemici del quinto!

NIGHTBREED ACTION GAME (Ocean, per IBM PC):
Se volete vedere subito la sequenza finale fate una copia del disco, digitate REN ENDSEQ3.sg ENDSEQ1.sg dove sg è la vostra scheda grafica. Ora con i codici che appaiono in questa pagina arrivate alla fine della prima sequenza e vedrete la fine! Per non farvi prendere dall'uomo con la mitragliatrice, appena lo vedete tornate subito nello schermo precedente, trasformatevi in mostro, ritornate lì e fate due salti: l'uomo riporrà l'arma e potrete dargli un "pestone" di quelli tosti!!

THE LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):
Ecco alcune informazioni utili. I diamanti verdi sono essenziali in quanto vi regalano una vita extra. Evitate quelli blu, che restringono le dimensioni della vostra sbarretta, mentre potrete prendere quelli rossi che possono raddoppiare il controllo della pallina.

GOLDEN AXE (Virgin, per Amiga):
Invece di affrontare frontalmente i nemici, posizionatevi sotto o sopra di loro. Quando vi si avvicineranno, spostatevi in su o in giù: in questo modo conterà poco la loro potenza di "tiro".
Se state cavalcando un drago quando un ladro entra nello schermo, soffiategli addosso quand'esso si trova vicino all'estremità dello schermo. Continuate a soffiargli contro fino a quando non avrà depositato tutte le fiaschette che vorrete.

KICK OFF 2 (Anco, per Amiga):
Premete durante il gioco F4-F5 o F9-F10 come se doveste sostituire un vostro giocatore. Quando apparirà la scritta S12 o S14 premete il tasto funzione opposto a quello premuto in precedenza; Se, per esempio, avete schiacciato F4, premete F9 e così via. A questo punto ogniqualvolta la palla uscirà dal campo potrete sostituire un giocatore della squadra avversaria controllata dal computer.

LOTUS ESPRIT (Gremlins, per Amiga):
Se avete problemi nel qualificarvi in tutte le gare, provate questo trucco. Selezionate la partita a due giocatori ed immettete, per il primo sfidante il nome "IN A BIG COUNTRY", per il secondo "FIELDS OF FIRE". A questo punto iniziate a giocare e potrete qualificarvi sempre, anche arrivando per ultimi!
Inoltre, per attivare una modalità di gioco bonus, immettete, sempre per la partita a due, questi due nomi: "MONSTER" e "SEVENTEEN" (per il primo ed il secondo sfidante rispettivamente).

THE IMMORTAL (Electronic Arts, per tutte le versioni):
Ecco i codici per i livelli del gioco.
1) nessuna, ovviamente!, 2) befe810006f70 o altrimenti cddff10006f70, 3) cc5ee21000e10, 4) 465fa31001eb0, 5) b57f943000eb0, 6) 1bbeb53010a41, 7) 8ddfb62010ac1, 8) e011f730178c1.
Nel livello 4 camminate intorno all'anello sul pavimento in senso orario per tre volte, al fine di aprire il pavimento stesso.
Nel livello 7 dovete tornare indietro velocemente e gettarvi nel vortice invece di salire la scaletta non appena Norlac si immerge sott'acqua.
Nel livello 8 per uccidere il drago e Mordamir usate sei incantesimi BLINK, quindi la protezione dal fuoco subito prima che il mostro erutti e non quando prende un velocissimo respiro. Quando smette mostrate l'amuleto e Mordamir vi entrerà girando. Utilizzate l'incantesimo STATUE per tre volte per evitare di essere uccisi dal lampo, quindi non appena il nemico mette in pratica un nuovo incantesimo utilizzate il SONIC Spell. Utilizzate quello STATUE ancora per due volte e, non appena il nemico animerà le ossa, colpite la statua prima che le ossa vi raggiungano. Il vostro avversario vi dirà, a questo punto, che non vi rimangono altre possibilità di difesa: aspettate allora che egli mostri l'amuleto quindi formulate l'incantesimo MAGNETIC. Fine dell'avventura!!!

DYNAMITE DUX (Activision, per Amiga):
Durante lo schermo dei titoli digitate CHEAT e poi utilizzate i tasti dall'1 al 6 per passare subito di livello. Se invece volete passare subito alla sezione di combattimento a pugni, digitate NUDE.

NORTH & SOUTH (Infogrames, per tutte le versioni):
Se non riuscite a vincere le battaglie, cercate di ammassare le varie unità di combattimento prima di intraprendere gli scontri. Potete avere sino ad un massimo di tre cannoni in ogni esercito.
State alla larga dai messicani e, non appena verrà catturato il territorio indiano, allontanatevi immediatamente.
All'inizio delle battaglie tenete premuto il tasto di fuoco continuamente per distruggere con facilità i cannoni nemici. Distruggete il ponte e state alla larga dalla fanteria.

IKARI WARRIOR (Elite, per Atari ST):
Ottenete un posto nella tabella degli high score e digitate il vostro nome come FREERIDE per ottenere delle belle sorprese!

AXEL'S MAGIC HAMMER (Gremlins, per Atari ST):
Per continuare sempre a giocare seguite questo trucco. QUando appare il messaggio sullo schermo "Continue?" togliete dal drive il dischetto programma e premete il tasto di fuoco per continuare a giocare. Tutti i blocchi che avrete distrutto nel gioco precedente non compariranno più nella partita successiva.

NINJA SPIRIT (Activision, per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco premendo F9 e battete il tasto CONTROL per ottenere l'invincibilità!

SILENT SERVICE 2 (Microprose, per IBM PC):
Se continuate a pattugliare la zona di mare a nord del Giappone, potrete molto spesso incontrare dei convogli molto appetitosi, con poca scorta ed un valore in punti/distruzione sempre alto!

GHOST BUSTER 2 (Activision, per Atari ST):
Caricate il gioco normalmente e quando appare il logo Activision tenete premuti i tasti: ALTernate, Control, S e U, quindi premete il tasto di fuoco. Scoprirete che, al primo livello la corda non si romperà mai e avrete "coraggio" infinito.

GREMLINS 2 (Elite, per Atari ST):
Digitate SINATRA nella tabella degli High Score per ottenere vite infinite.

HYBRIS (The Edge, per Amiga):
Prima di iniziare a giocare premete la barra spazio per far apparire la schermata di opzioni (tutte cheat!) simile a quella di Battle Squadron!!!

DRAGON'S LAIR 2 - TIMEWARP (Readysoft, per tutte le versioni):
SCENA 1: MOTHER IN LAW - appena la donna sta per colpirvi, SINISTRA.
SCENA 2: DRAWBRIDGE - Quando siete sul ponte, GIU' e DESTRA (velocemente).
SCENA 3: CASTLE ENTRANCE - Appena appare il serpente, FUOCO e DESTRA.
SCENA 4: DESCENDING INTO CASTLE - Quando compare la nuova schermata, tirare subito in GIU' e poi a SINISTRA.
SCENA 5: MOTHER IN LAW RIDING SNAKE - Subito a SINISTRA e quando Dirk inciampa, SU.
SCENA 6: JUMPS TO ROCK PILLAR - Subito SU.
SCENA 7: RIDES THE ROCK - Subito GIU' e quando Dirk salta, ancora GIU'.
SCENA 8: FINDS TIME MACHINE - All'attacco del serpente rispondete premendo FUOCO, poi SU e FUOCO.
SCENA 9: TIME MACHINE LIFTED INTO THE AIR - Subito SU.
SCENA 10: JUMPS TO RIBS - Subito a DESTRA.
SCENA 11: INSIDE RIB CAGE - Non appena vi trovate all'interno dello scheletro, subito SINISTRA, FUOCO ed ancora SINISTRA.
SCENA 12: SLIDE TOWARDS THE TIME MACHINE - Vi ritrovate ancora fuori dallo scheletro, quando Dirk scivola fate GIU' e, a questo punto, Dirk si appresterà a salire sulla macchina del tempo; ad un ennesimo attacco del serpente, premete FUOCO.
SCENA 13: SPERPENT ATTACKS DIRK ON TIME MACHINE - Il serpente vi attacca ancora, premete FUOCO, poi due volte a SINISTRA (a breve intervallo l'uno dall'altro) e in seguito FUOCO.
SCENA 14: ACTIVATE TIME MACHINE - Dirk si trova ora seduto sulla macchina del tempo. Appena appare la nuova schermata, subito a DESTRA e quando Dirk sta per infilare la spada nella macchina, FUOCO.
SCENA 15: ARRIVES IN PREHISTORIC TIME - Quando l'uccellaccio vi attacca, SU e FUOCO. Al sopraggiungere di un altro volatile premete FUOCO.
SCENA 16: DIRK FLIES BY MORDROK - Quando state per entrare in collisione con il mago: SU.
SCENA 17: CARRIED AWAY FROM MORDROK - Aspettate un istante, premete poi FUOCO, quando Dirk uccide il volatile, SU.
SCENA 18: DIRK GETS DROPS - Quando giungete nei pressi di uno spuntone di roccia, DESTRA.
SCENA 19: CENTAURS KIDNAPS DAPHNE - Appena appare lo schermo: subito GIU'. Schivato il volatile premete subito FUOCO. Dopo il caricamento, GIU' e premete immediatamente FUOCO.
SCENA 20: DIRK FINDS THE CENTAURS - SINISTRA, DESTRA, poi lasciate che Dirk faccia un passo e spingete SU. Quando vedete Daphne cadere: GIU'.
SCENA 21: DIRK AND DAPHNE LAND IN TIME MACHINE - Dirk perde la spada; tirate in GIU', DESTRA e SU per recuperarla.
SCENA 22: ARRIVES ON CLOUDS - Dirk, salendo, viene attaccato da un angelo. Dovete fare GIU', SU, subito GIU' e SINISTRA.
SCENA 23: AT THE GATES TO EDEN - Subito SU e ancora SU.
SCENA 24: DIRK ENTERS EDEN - Subito SINISTRA, GIU', SU, DESTRA.
SCENA 25: THE SNAKES OF EDEN - Quando appare il serpente: FUOCO, FUOCO, FUOCO, DESTRA, SU, SU.
SCENA 26: RIDING THE SNAKES OF EDEN - Nel nuovo schermo, GIU' e poi DESTRA.
SCENA 27: DIRK GETS LICKED - Quando Dirk viene leccato dal serpente, premete FUOCO.
SCENA 28: EXIT EDEN ON TIME MACHINE - Premete subito FUOCO.
SCENA 29: THROW A SWORD AT MORDROC - Vi trovate su una piattaforma poco stabile: spingete subito in SU e immediatamente dopo FUOCO.
SCENA 30: DIRK VS MORDROC - Subito SU, FUOCO.
SCENA 31: DIRK LEAPS TO DEATH RING - Subito SU, DESTRA, FUOCO e SINISTRA.
SCENA 32: DIRK THROWS RING AT MORDROC - Subito SU, FUOCO.
SCENA 33: DESTROY THE GAS BAG - Subito in GIU', GIU', FUOCO.
SCENA 34: LEAPS TO DAPHNE - GIU', SINISTRA, SU.
SCENA 35: KISS DAPHNE - GIU', FUOCO per tre volte (ogniqualvolta un volatile appare sullo schermo).
FINE!!!!

PUZZNIC (Ocean, per Amiga):
Mentre state giocando premete la barra spazio per richiamare lo schermo RETRY, ma non lasciate la sbarra perchè il gioco rimarrà fermo e voi potrete comodamente pensare alla

miglior strategia da adottare per spostare i cubetti.

SPELL BOUND (Psygnosys, per tutte le versioni):
Ecco un po' di password, relative ai vari livelli del gioco: 2) HEYY, 3) OUDI, 4) DYOU, 5) CALL, 6) MYPI, 7) NTAW, 8) OMAN.

LIGHT CORRIDOR (Infogrames, per tutte le versioni):
Ecco i codici dei primi venti livelli.
1) 0000, 2) 5400, 3) 0101, 4) 3901, 5) 2620, 6) 9902, 7) 4303, 8) 9003, 9) 6904, 10) 3305, 11) 9305, 12) 3406, 13) 0407, 14) 6407, 15) 2008, 16) 7408, 17) 4709, 18) 3810, 19) 0511, 20) 6811.

THE LOST PATROL (Ocean, per Amiga):
Abbiamo scoperto che se fate riposare la vostra pattuglia per soli 10 minuti per volta, potete ottenere due punti extra di STRENGHT e di MORALE, senza sprecare cibo. Continuate a fare ciò fino a raggiungere il massimo di questi valori (99 %).

DRAGON BREED (Activision, per Amiga):
Quando un guardiano di fine livello sta per essere caricato (da dischetto), tenete premuto il tasto sinistro del mouse, HELP e UNDO. Lo schermo dovrebbe lampeggiare in viola e permettervi, a questo punto, di disabilitare le collisioni tra sprite.

JAMES POND (Millenium, per Amiga):
Durante il gioco digitate MR2 per far apparire un angelo che vi regalerà l'invulnerabilità.

SLY SPY (Ocean, per Amiga):
Quando selezionate il vostro numero di codice, scegliete 0 0 7. Durante il gioco digitate SHAKEN NOT STIRRED per ottenere credits infiniti.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM):
Premere SHIFT L, in questo modo si passa dal 1 livello al 2, dal 2 al 3, dal 3 al 4. Rimarranno però solo 15 minuti di tempo.
STRATEGIE: 5 livello.
Andare a Sinistra sulla mattonella rialzata, tornare a Destra salire, aspettare che la guardia attacchi, quindi retrocedere. Tornare all'inizio facendosi seguire, andare a Sinistra, se la guardia vi ha seguito riuscite a passare la cella (automaticamente senza passare dall'alto).

OVER THE NET (GENIAS per IBM):
Portarsi in alto vicino all'arbitro, quando arriva la palla alzarla al compagno, il quale deve schiacciare (il punto è assicurato).

SIMCITY (INFOGRAMES per IBM e AMIGA):
Il trucco FUND per IBM va anche nella versione AMIGA, con la differenza che in AMIGA si possono richiedere più soldi (all'infinito); il Caps-lock inserito ci vuole ugualmente.

DRAGON NINJA (VIRGIN per CBM64):
Quando dopo essere morti chiede di riavvolgere il nastro, spingete PLAY così andrete avanti di qualche livello e otterrete vite infinite anche se a volte va in tilt.

F-29 RETALIATOR (OCEAN per tutte le versioni):
Volare circa a 4.000 piedi per trovare i nemici aerei.

F-15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE per tutte le versioni):
Prima di bombardare i due bersagli principali bombardare i radar segnati sulla Mappa.

F-15 STRIKE EAGLE 2 (MICROPROSE per IBM)
Per preparare il trucco basta possedere il programma Pctools (o uno simile); una volta caricata questa utility, bisogna "editare" con il comando Edit il file HALLFFAME. Evidenziandolo con l'Invio e premendo il tasto "E"; poi bisogna premere F1 e successivamente, F3: si entrerà nella schermata in cui si possono modificare i codici ASCII di codesto file. A questo punto bisogna modificare le prime due linee di "Hex Codes" così:
prima linea: 01 00 27 4D 49 52 52 4F 52 20 31 27 20 20 20 20
seconda linea: 20 20 20 00 00 00 00 00 A1 07 02 00 78 1E 06 1E
Poi,premendo F5 si salverà il tutto sul disco a questo punto, caricando F15 "magicamente" il primo pilota che nella versione originale è morto "risusciterà" lasciandosi utilizzare nuovamente.

OPERATION WOLF (OCEAN per IBM):
Premete F10 e sullo schermo apparirà la scritta "FIRMHELP"
adesso premete F7 - per riavere tutte le granate e tutte le munizioni. F8 - per passare allo scenario successivo.
F9 - per riavere tutta l'energia.

GRAND PRIX CIRCUIT (U.S.GOLD per tutte le versioni):
Fare i primi sorpassi attraverso i BOX.

TEST DRIVE 2 (ACCOLADE per tutte le versioni):
Nei livelli alti aspettare di essere sorpassati dalla polizia, poi inseguirla.

SHADOW OF THE BEAST 2 (PSYGNOSYS per AMIGA):
All'inizio del gioco andate a Destra fino ad incontrare il primo selvaggio. Qui, premete la lettera A (ASK) digitate "TEN PINTS), premete return ed il gioco è fatto. Energia infinita per tutti.

MENACE (PSYGNOSYS per AMIGA)
Digitare durante il gioco: XR3ITURBONNUTTERBASTRD ogni volta che volete per far rifornimento di scudi ed energia.

OVER THE NET (GENIAS per tutte le versioni):
BATTUTA: Quando tocca voi battere, effettuate il salto e premete alternatamente il bottone di fuoco per tre o quattro volte e quando sarete al vertice del balzo tirate il Joystick in diagonale bassa sinistra o destra (a seconda della porzione di campo in cui vi trovate) ma sempre in basso. Quando batte il vostro compagno, il computer, se effettua la battuta col salto, saltate contemporaneamente insieme a lui nel centro del vostro campo, gli avversari andranno a farfalle. N.B.Non sempre funziona, ma nell'85% delle volte si.
RECEZIONE: Dovrete essere sempre voi a trovarvi nella posizione di muro quando la palla si trova in posizione avversaria dimodochè, quando gli avversari saranno al terzo passaggio, appena lo schiacciatore spiccherà il salto voi tornate indietro a occupare la parte della seconda linea lasciata incustodita dal vostro compagno, di conseguenza ovunque la schiacciata sarà diretta, o voi o il vostro compagno riceverete tranquillamente la palla sulle mani, per poi passare ad un vincente contrattacco.
SCHIACCIATA:Dovrete assolutamente imparare a schiacciare, ma inizialmente potrete lasciare il compito al computer. Comunque, quando vi trovate al terzo passaggio, fatevi passare la palla a tre o quattro centimetri (sul monitor ovviamente) dalla rete e da qui saltate cominciando a premere il bottone di fuoco come forsennati, fino a quando, dopo

essere arrivati al vertice il Joystick, sempre premendo il bottone.

BACK TO THE FUTURE III (Image Works, per tutte le versioni):
Mentre la descrizione di ogni livello viene presentata sullo schermo digitate i seguenti codici per finirne ciascuno senza alcuna fatica: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT.

GHOST'N'GOBLINS (Elite, per Amiga):
Mettete nella classifica degli high score (dovrete entrarci di diritto però) (!) al posto del vostro nome, per disattivare la collisione tra sprite. In questo modo sarete invincibili!
Se volete provate alternativamente a digitare DELBOY quando appare la schermata dei credit.

NITRO (Psygnosys, per Amiga):
Digitate il vostro nome come MAJ per iniziare il gioco con una fracco di soldi e carburante.

CHIP'S CHALLENGE (US GOLD, per Amiga):
Premete semplicemente il tasto C per passare di livello ed il tasto F per scoprire una paginetta grafica di saluti!

STRIDER 2 (US GOLD, per Amiga):
Per ottenere vite infinite premete PAUSE, SHIFT di sinistra e HELP allo stesso tempo.

COVERT ACTION (Microprose, per tutte le versioni):
Per completare con facilità ogni caso affidatovi, salvate il gioco, selezionate l'opzione Sleep Through Case e annotatevi l'ora, le date e le locazioni relative ai personaggi di ogni missione. Ricaricate il vostro gioco salvato e sarete in grado di portare alla conclusione ogni investigazione senza sforzo!!

ATOMIX (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Premete HELP per attivare il modo Password e digitate TIME per bloccare il timer di gioco.

BAAL (Psyclapse, per Amiga e Atari ST):
Digitate LOVEBUNDLE al posto del vostro nome nella classifica degli high score. Sorpresa!

CRACKDOWN (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Durante il gioco mettete la pausa e digitate SMURF. Premendo poi F1 e F2 potrete ricostituire la dotazione di vite di ciascun giocatore.

DRAGON'S LAIR II (Readysoft, per Amiga e Atari ST):
Sulla schermata dei credits premete return e digitate GET MORDROC DIRK (spaziature comprese) per ottenere...

E-SWAT (US GOLD, per Amiga e Atari ST):
Mettete la pausa durante il gioco e digitate JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU (provate con e senza spaziature). Il bordo dello schermo lampeggerà e otterrete ben 99 vite!

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Amiga e Atari ST):
Battete questi tasti in sequenza per ottenere la visione al laser durante l'intero gioco: F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F1, F1, F1 (per one player) e F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F2, F2, F2 (per Two Player).

ULTIMA VI (Origin, per tutte le versioni):
Consigli Generali:
1) Si parte dal castello. Dicendo HEALING a Lord British il proprio gruppo verrà riportato a valori normali (questo sistema serve anche quando si viene avvelenati). Esplorate a fondo il castello, ma evitate di spingervi sino al terzo livello dei sotterranei. Raccogliete oggetti e pozioni (quelle nere servono per l'invisibilità) e, in generale, tutto quello che troverete.
Andate in cucina e prendete tutto il cibo disponibile. Nella stanza del mago potrete trovare un anello per l'invisibilità ed una bacchetta magica in grado di infliggere seri danni ai nemici.
Prendete il libro degli incantesimi nella vostra stanza.
2) Esplorate la zona relativa alla città (negozi che vendono armi - in uno di questi c'è una ragazza adepta di uno dei nostri eroi, per cui, se spenderete troppo, ella vi farà credito - solo per una volta). A sinistra del castello si trova un Conservatorio: andateci e parlate alla bambina, chiedendole del Mantra, del Libro o delle Rune. Parlate poi al capo del conservatorio per sapere la parola magica da usare per attivare il Mantra, relativamente al tempietto ove vi troverete. Andateci da soli al tempio, usate l'anello per l'invisibilità, prima di usare il relativo Mantra. Quando tornerete al proprio gruppo non troverete più nemici. Parlate alla colonnina.

ROCK'N'ROLL (Rainbow Arts, per Amiga):
Invece di digitare il vostro nome, battete RAINBOW ARTS: appariranno dodici zeri. Digitate poi nelle prime due posizioni il livello scelto, ricordandosi che i primi nove devono essere preceduti dallo zero; digitate poi due X, e, al posto dei successivi quattro zeri, quattro numeri la cui somma sia uguale al numero del livello indicato prima. Digitate infine altre due X e poi il numero del livello scelto al contrario. Esempio: per giocare al livello 5 battete 05XX2111XX50, per giocare al livello 32 battete 32XX8888XX23.

TV SPORTS BASKETBALL (Cinemaware, per Amiga):
Appena iniziata la partita, nei primi minuti cercate di segnare con canestri da 3 punti, in quanto i vostri giocatori avranno il massimo della forza e del morale. Quando si tira tenete premuto il pulsante di fuoco per almeno due secondi, facendo attenzione a non commettere fallo. Non passate mai la palla da una parte all'altra del campo, ma solo a giocatori vicini. Se giocate contro i Boston Celtics, mettete in posizione di Playmaker il giocatore Mc Hale.

BATMAN THE MOVIE (Ocean, per Amiga):
Per accedere al secondo livello premete prima F10 e poi F1. Per accedere al terzo, dal secondo, e al quarto, dal terzo, premete F1.

OVER THE NET (Genias, per Amiga):
Per segnare continuamente punti in battuta basta alzare la palla e schiacciare con discreta forza tra i due avversari; se eseguirete questo tutte le volte che siete in battuta vincerete il torneo.

GOLDEN AXE (Virgin, per CBM64):
Mettete in pausa il gioco con RUN/STOP. Schiacciate il tasto ":", "parentesi quadra aperta" e... magicamente salterete di livello (è lo stesso cheat mode per Turbo Outrun!).

F-19 STEALTH FIGHTER (Microprose, per A/ST):
Quando il cielo si fa troppo pieno di missili nemici, atterrate all'aeroporto più vicino (amico o nemico). Portatevi quindi all'estremità della pista (per evitare che altri aerei vi atterrino addosso) e spegnete i motori. Se qui ci rimarrete per cinque minuti, il nemico vi perderà di vista e se ne andrà dal cielo sovrastante!

SETTORE

I

TRUCCHI

VG&CW Speciale
Consigli Trucchi e Soluzioni

GOLDEN AXE (Virgin, per Atari ST):
Quando il gioco è stato caricato premete T per ottenere vite infinite (e non"qualsiasi tasto - any key" per iniziare a giocare!).

OPERATION THUNDERBOLT (Ocean, per Atari ST):
Ottenete 50.000 punti quindi digitate il vostro nome negli high score come WIGAN NINJA per ottenere vite infinite. Quando giocate premete F7 per avanzare di livello.

ROBOCOP 2 (Ocean, per Atari ST):
Sulla schermata dei menu premete F3 per richiamare la tabella degli high score. Digitate BAMBOOZULEM, quindi premete HELP. Sorpresa!!!

HARD DRIVIN' 2 (DOMARK, per Atari ST):
Volete creare più di cinque tracciati e salvarli su disco? Prendete un disco vergine, createci su un Folder chiamato FILES. Caricate poi l'editor del gioco e disegnate la vostra pista. Salvatela poi sul dischetto nuovo con il folder Files sotto qualsiasi pista dalla A alla E. Quando il gioco sarà stato caricato, utilizzate il dischetto nuovo per caricare le vostre piste.

TOTAL RECALL (Ocean, per Atari ST):
Mettete in pausa il gioco e lasciatecelo per circa un'ora (non sto scherzando!). Alla fine apparirà il messaggio CHEAT MODE ACTIVE e voi otterrete munizioni infinite.

THE TIME MACHINE (Activision, per Atari ST):
Digitate nella tabella degli high score DIZZY (a patto che riusciate ad entrare in classifica) per ottenere 9 invece di 3 vite.

SHINOBI (Virgin, per Atari ST):
Mettete il gioco in pausa e digitate LARSXVIII per ottenere credits infiniti.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Mirrorsoft, per Atari ST):
Per ottenere energia infinita digitate, sullo schermo dei codici, 8859 e poi 1506 prima del vero codice. COWABUNGA!!!!!

DRAKKHEN (Infogrames, per Atari ST):
Quando create un personaggio vi verrà chiesto di dargli un nome. Invece di darglielo digitate 31415927 e premete return. Digitate poi SUPERVISOR e premete nuovamente Return. Digitate infine il nome che volete per il personaggio. Durante il gioco scoprirete che tutti i dati statistici del personaggio saranno potenziati. Premendo F10 gli hit points saranno ricostituiti ed i personaggi verranno reincarnati. Premendo CONTROL avrete accesso ad un particolare menu dei programmatori e...., buon divertimento!!!

DAMOCLES (Novagen, per tutte le versioni):
Sulla luna di Acheron ci sono due sfingi. Ognuna possiede tre porte, una frontale e due posizionate dietro ai due piedi posteriori. Sul muro della stanza interna si trova una serie di figure che servono per evidenziare la presenza di una piramide su Midas. Il codice relativo è 68 09 20 33. La piramide si trova sul pianeta 577-341. In questa piramide si trova un cristallo magico che potrete utilizzare per farvi esaudire un desiderio. Per utilizzarlo dovrete possedere il libro raccolto dal commerciante Eris a 13-15 Capital City. Leggete normalmente il libro. Se possedete anche il cristallo quando leggerete uno dei tanti desideri, verrete soddisfatti.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per IBM Pc)
per togliere un punto vita all'avversario digitare CTRL + F5; per ucciderlo digitare CTRL + F8.

KINGS OF THE BEACH (EA per Ibm Pc)
l'ultima password per giocare in Australia é "SUNDEVIL"

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per Amiga):
Livello 1: controllate i caminetti ed i focolari. Nella stanza lunga con il fantasma della donna senza testa, spingete in su il joystick per entrare in una stanza segreta dietro a certi dipinti...! Livello 2: Al di fuori delle porte principali del maniero, spostatevi verso destra per trovare una chiave verde nel cimitero. La chiave è ovviamente custodita dai terribili zombi! Per passare attraverso a questi ultimi dovete trovare ed usare la pozione che si trova all'estremità destra del tetto. La chiave verde serve per attivare una nuvola magica che vi permetterà di attraversare la grondaia scassata. Saltate sulla bandierina.
livello 3: la password è Hammer; utilizzate la possibilità di movimento Crawl per passare inosservati dai vampiri ed evitare le frecce dello scheletro! Siamo spiacenti, ma l'unica maniera per uscire dalle stanze a vicolo cieco è il suicidio!
Livello 4: la password è Lugosi. Dovete spingere un tavolo da una delle stanze in cima alla prima scaletta che incontrate e saltare giù immediatamente dopo. Spingete il tavolo a sinistra e sfruttatelo per prendere la chiave verde oltrepassata la dama senza testa.
Livello 5: Quando arrivate per la prima volta sul tetto della cappella (attraverso la porta alla base del......) spostatevi verso sinistra (evitando i vampiri) e sparate ai monaci, recuperate la chiave verde e continuate verso sinistra. Spingete in avanti il joystick in avanti cinque lance dopo la stanza successiva e potrete entrare in una stanza segreta che nasconde una vita bonus. Nella torre della Cappella ci sono tre forzieri magici. Solo uno di questi attiverà la nuvola magica - si tratta di quello nell'angolo inferiore destro.

PRINCE OF PERSIA (Broderbund, per Amiga):
Per superare il dodicesimo livello basta rinfoderare la spada e correre verso sinistra, oltrepassando l'altra immagine ed uscendo dallo schermo. Ogniqualvolta starete per morire, cadendo verso il basso, tenete premuto il tasto di fuoco; se lo farete abbastanza velocemente il vostro atletico eroe potrà saltare su qualsiasi piattaforma che gli passerà accanto. Inoltre cercate di saltare verso il soffitto; ciò servirà a fare apparire delle piastrelle tremolanti che, una volta rimosse, sveleranno l'ingresso ad alcune stanze segrete.

MIDNIGHT RESISTANCE (Ocean, per CBM64/128):
Non riavvolgete assolutamente il nastro quando il programma vi dice di farlo; in questo modo verrà caricato il seguente livello con un po' di vite extra. Digitate la parola SIAMESE negli high score per ottenere vite infinite.

STRYX (Psygnosys, per Atari ST):
Premete contemporaneamente i tasti HELP, M e E mentre state giocando: otterrete energia infinita!

F29 RETALIATOR (Ocean, per Amiga):
Se vi espellete proprio sopra la pista d'atterraggio riuscirete a terminare la missione senza alcun problema dal vostro comando.

TIME MACHINE (Activision, per Amiga e ST):
Digitate la parola DIZZY nella tabella degli high score per ottenere vite infinite. Inoltre i tasti A ed S vi permetteranno di selezionare lo schermo desiderato nella zona temporale che state giocando.

JAMES POND (Millenium, per Amiga):
Premete i tasti P, O ed I, insieme ad uno qualsiasi nella fila più in basso (Z, X, C, ecc.) per trasportarvi istantaneamente in qualsiasi livello successivo.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga):
Iniziate a giocare in due e quando non avrete più crediti aspettate fino a quando il programma non vi chiederà di cambiare disco. Cambiatelo perciò e premete insieme i tasti 1 e 2. Continuate a schiacciarli fino a che verrà caricato lo schermo dei credits. Continuate a giocare ed avrete la possibilità di "Continue?" infiniti!

SHADOW OF THE BEAST (Psygnosys, per Atari ST):
Premete F5 seguita da ENTER e la vostra "vita" raggiungerà istantaneamente il valore di 30 unità.

DRAGON BREED (Activision, per Amiga):
Mettete il gioco in pausa e digitate IREM; ricominciate a giocare ed avrete vite infinite e con il tasto N potrete oltrepassare qualsiasi livello.

GHOST'N'GOBLINS (Elite, per Amiga):
Ottenete un posto nella classifica degli high score ed invece di inserire il vostro nome metteteci il punto esclamativo !. Ciò disabiliterà la collisione con gli sprite, rendendovi invincibili!

ATOMIC ROBOKID (Activision, per Amiga):
Durante la schermata di presentazione digitate TUESDAY 14TH (spaziatura compresa) per attivare un simpatico menu di cheat mode che potrà equipaggiare il robottino con vite ed armi infinite.

VENUS FLYTRAP (Gremlins, per Atari ST e Amiga):
Ecco le password per tutti i livelli di questo gioco.
Mantids, Cicadas, Psyllips, Pierids, Satyrid, Lycainid, Pyralid, Woctuid. Inoltre le seguenti parole attiveranno dei particolari cheat: Mars, Mercury, Jupiter, Saturn.

RA (CURSE OF) (Rainbow Arts, per tutte le versioni):
Ecco le password per la seconda ed ultima parte di livelli del gioco. 52) 64802, 53) NIBELUNGEN, 54) TRONJE, 55) DONAR, 56) SKIDBLADNIR, 57) DAGON, 58) SLOWOTSKI, 59) CULLINANE, 60) ARTA MYRDHYN, 61) MAGDALENA, 62) PHILLIP EMANUEL, 63) GRACELAND, 64) JOLLY ROGER, 65) GET FUNKY, 66) TWILIGHT, 67) DRAGONLANCE, 68) HATHEG KLA, 69) INQUANOK, 70) KIRAN, 71) OUKRANOS, 72) THRAN, 73) ULTHAR, 74) THALARION, 75) NGRANEK, 76) CATHURIA, 77) ENTROPIE, 78) HEISSENBERG, 79) LAPLACE, 80) SONA NYL, 81) DIFFERENTIAL, 82) INTEGRAL, 83) HYPERZYKLUS, 84) APFELMANN, 85) CHAOS, 86) DYAKHEE, 87) DENDRIT, 88) NEURON, 89) PANKREAS, 90) PANAKREA, 91) UNORDNUNG, 92) DEUTSCHLAND, 93) GERMANY, 94) MUSIC TELEVISION, 95) JOHN BELUSHI, 96) GLEICHRICHTER, 98) TRANSLATION, 99) CTHUGA.

SUPREMACY (Virgin, per Amiga):
Il problema principale di questo gioco è la scarsezza di plotoni e l'ingente quantità di pianeti da conquistare (il rapporto è più o meno di 24 a 32). Se provate a conquistarne non più di una decina, lasciandoci come guarnigione due plotoni ciascuno, attaccatene un altro, senza conquistarlo, e con un cargo privatelo di tutte le genti che lo abitano e di tutte le risorse che vi si trovano (cibo, carburante, ecc.). A questo punto al terzo livello il computer non cercherà più di riconquistare il pianeta in questione ed al quarto ci proverà, mettendoci comunque molto tempo.

BATTLESHIPS (Elite, per Amiga):
Se quando tocca a voi sparare non toccate nulla e ve ne restate con le mani in mano per qualcosa come tre minuti, sullo schermo appariranno le sagome e le posizioni delle navi dell'avversario. La domanda nasce spontanea: ce la farete a distrarre quest'ultimo per così tanto tempo?!?!

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Image Works, per IBM PC):
Premete PQR contemporaneamente per ottenere energia infinita.

THE AMAZING SPIDERMAN (Empire, per IBM PC):
A volte nei muri, nelle pareti o nel soffitto ci sono dei passaggi segreti che portano direttamente in alcune stanze. Nel Misteryo's End andate a destra o sinistra, sparate in aria e tentate di arrampicarvi sulle pareti. Probabilmente finirete di sotto.

THE AMAZING SPIDERMAN (Empire, per tutte le versioni):
1) Midnight: salite sull'elicottero e fatevi portare in alto. Andate sui tetti e, stando attenti a non cadere nel buco, andate nello schermo a destra (Foyer). Salite sulla piattaforma al centro fino ad apparire nel Black Thunder. Salite sull'elicottero che si alzerà e poi scenderà. Scendete sulla piattaforma e... sorpresa! Vi troverete nell'ultimo schermo (Misteryo's End) con Misteryo. Per il momento non potrete fare nulla (queste azioni servono solo per guadagnare punti). Ritornate nel Midnight e calatevi nel buco. Andate nel Foyer, immobilizzate il robot e salite sulla piattaforma a destra. Colpite con la ragnatela il pulsante sul soffitto e percorrete il corridoio a sinistra (un nastro trasportatore vi risparmierà la fatica di camminare). Attaccatevi al soffitto e superate il secondo robot. Giunti in salvo scendete e premete il pulsante. Ripetete l'operazione di prima per ritornare nel corridoio che dovrete attraversare, evitando il nastro che vi impedirà di muovervi e sfruttando il soffitto. Tornate giù e premete il pulsante nel sottoscala del Midnight. Tornate nel Foyer e andate a destra.
2) Lift: andate a destra.
LIVELLO 1
TAKE 1: rifornitevi di energia e scalate la piattaforma da destra, in modo da far cadere l'asse, poi salite sul soffitto ed entrate nel BAD MOON RISING. Andate a sinistra e attivate il primo interruttore. Salite e andate verso la croce a destra (attenzione al masso). Salite sul mostriciattolo che inizierà a fare una specie d i"sali-scendi". Facendo attenzione a non venire stritolati al suolo, saltate il buco e cercate di arrampicarvi sulla parete saltando e sparando in alto: per un attimo arriverete nello STARRY NIGHT. Scendete nel buco e andate a destra. MUMMY'S REVENGE: attivate entrambi gli interruttori e scendete dalla mummia. Bloccatela e andate a sinistra. Attivate il pulsante e tornate indietro. Premete il pulsante a destra e tornate su. Ripremete ancora i due pulsanti e andate nel nuovo passaggio in basso a sinistra (il fuoco attraversatelo sfruttando il soffitto). Premete il pulsante di sinistra e scendete nel buco appena apparso. Arriverete nel RAT TRAP. Fate scendere la piattaforma, semplicemente avvicinandovi ad essa e sparate in diagonale per colpire il sostegno della piattaforma; dondolatevi poi per cadere su quella centrale. Fate la stessa operazione per arrivare alla terza piattaforma. Avrete

notato che il topo vi avrà seguito fin qui; fatelo camminare sull'interruttore che, attivato, farà aprire un passaggio sul soffitto. Entrateci e premete il pulsante; tornate giù e andate a destra, nell'UNDER THE SOIL. Stando attenti alla piattaforma mobile che vi verrà addosso salite per arrivare nella VERY GRAVE YARD. Tornate nel BAD MOON RISING e quindi nel MUMMY'S REVENGE per la via usata la prima volta. Premete il pulsante sotto al mostriciattolo e andate nel passaggio in alto appena apparso. BAD MOON FALLING: andate a destra, il più vicino possibile al muro, e usate la ragnatela per salire. Se ciò non vi riuscirà la palla scenderà leggermente. Pazienza! Sarà comunque importante che nell'ultima curva a sinistra ripetiate per bene l'operazione, altrimenti la palla inizierà a scendere e dovrete fare un velocissimo dietro-front e correre fino all'ultimo piano. Qui ci si dovrà attaccare al soffitto e rannicchiarsi fino a quando la palla non ci sarà passata sotto. Ad ogni modo, una volta in cima, andate a destra e... benvenuti nel secondo livello (TAKE 2)!

R-TYPE (Electric Dreams, per Amiga):
Digitate SUMITA. (compreso il punto) nella tabella degli High Score al posto del vostro nome. Quando ricomincerete a giocare la parola FREEPLAY sullo schermo sarà sostituita da TRAINER. Ora avrete vite infinite!

SKIDZ (Gremlins, per Amiga):
Durante il gioco tenete schiacciato il tasto di fuoco del joystick e premete il tasto ALT. Ora, sempre tenendo premuto il fire e ALT, premete il tasto C per illimitato numero di qualsiasi caratteristica del vostro personaggio. Sfruttando il tasto L invece di C potrete giocare in qualsiasi livello vorrete.

3D POOL (Firebird, per Amiga e Atari ST):
Eccovi i codici dei 20 Trick Shot; le prime quattro cifre si riferiscono all'orientamento del tavolo, le tra seguenti all'angolazione, mentre le ultime quattro alla potenza del tiro e al valore di right-hand spin.
SHOT 1: 0768 024 63 10, SHOT 2: 1002 041 63 09, SHOT 3: 0032 100 63 00, SHOT 4: 0962 024 63 00, SHOT 5: 0512 024 63 10, SHOT 6: 0405 060 63 20, SHOT 7: 0018 061 63 20, SHOT 8: 0771 099 56 12, SHOT 9: 0932 024 63 11, SHOT 10: 0927 027 63 20, SHOT 11: 0751 100 16 20, SHOT 12: 0916 025 55 10, SHOT 13: 0004 054 58 20, SHOT 14: 0864 100 63 10, SHOT 15: 0084 076 12 00, SHOT 16: 0880 048 39 20, SHOT 17: 0372 100 63 06, SHOT 18: 0512 100 63 10, SHOT 19: 0601 024 63 20, SHOT 20: per questo non ci sono codici, inventateveli voi!

SHADOW WARRIOR (Ocean, per Amiga):
Durante il gioco premete il tasto HELP per avanzare di livello!

WIZBALL (Ocean, per Amiga):
Mettete il gioco in pausa e digitate RAINBOWC. Ricominciate a giocare per scoprire il pentolone pieno! Mettete nuovamente in pausa e digitate RAINBOWS per completare il livello in cui vi trovate. Mette in pausa per la terza volta e digitate RAINBOWT per completare il gioco!

DRAGON'S LAIR (Readysoft, per Amiga):
Incominciate a giocare, ma non fate niente fino a che Dirk non andrà sul ponte. A questo punto premete contemporaneamente i tasti ESC, L, N, R, 7, /. Sorpresa!

DRAGON'S LAIR II (Readysoft, per Amiga):
Sulla schermata dei titoli (quando appare la parola Timewarp), battete il tasto RETURN e poi digitate GET MORDROC DIRK (spaziature incluse). Premete il fire per giocare e... altra sorpresa!

GEM'X (Demonware, per tutte le versioni):
Ecco i codici per tutti i livelli fino all'S (oltre a questo, del resto, non ci saranno più codici). Digitate allora il codice desiderato sulla schermata dei titoli per giocare al punto desiderato.
B) EARTHIAN, C) KENICHI, D) INOKUMA, E) BURAI, F) BADMAN, G) NETWORK, H) YOKOHAMA, I) EXACT, J) X68000, K) TURRICAN, L) REDMOON, M) CAMPAIGN, N) MAGAMANN, O) SYVALION, P) FMTOWNS, Q) CHIERIE, R) GAMERION, S) ZAWAS.

B.R.A.T. (Image Works, per tutte le versioni):
Nella schermata delle opzioni, provate a battere questi codici:
Liv. 1) BISHIGMO, Lev. 2) MIHEMOTO, Liv. 3) SASUTOZO, Liv. 4) SUMATZEE, Liv. 5) NOKITAGO, Liv. 6) ITSANONO, Liv. 7) MOZIMATO, Liv. 8) HOZIMOTO, Liv. 9) MOKITEMO, Liv. 10) ZUMOHATO, Liv. 11) CHANASTU, Liv. 12) NAGAITSU.

LINE OF FIRE (US GOLD, per Atari ST):
Quando il gioco sarà stato caricato premete HELP per fare apparire un messaggio. Ora digitate WHAT A BUMMER per ottenere credits infiniti. Provate anche a premere i tasti da 1 a 7 per iniziare a giocare nei corrispondenti livelli.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Millenium, per Atari ST):
Se non riuscite a finire il gioco digitate BOGEYEATER al posto di una password per i livelli (all'inizio). Adesso avrete vite infinite!

TREASURE ISLAND DIZZY (Code Master, per Atari ST):
Nello schermo d'inizio digitate ICANFLY (senza alcuna spaziatura) per poter volare in tutti gli schermi del gioco.

NARC (Ocean, per Atari ST):
All'inizio del gioco posizionatevi in su verso i bidoni dell'immondizia, inginocchiatevi e continuate a sparar loro contro per almeno una decina di secondi: camminateci attraverso poi per ottenere vite infinite.

IT CAME FROM THE DESERT 2: ANTHEADS (Cinemaware, per tutte le versioni):
PRIMO GIORNO:
Cercate di ottenere tutte le informazioni possibili da Biff e da Dusty al primo giorno; se comunque avrete già ottenuto queste notizie nelle partite precedenti, saltate pure a piè pari questa fase. Prendete la macchina e andate alla KBUG Radio Station. Dusty vi racconterà dell'attacco delle formiche e vi darà una pistola ed un contatore Geiger.
Girovagate per un po' fino al pomeriggio, quindi andate al Platt University Lab, dove incontrerete il ragazzino Billy ed il suo vecchio padre. Quando inizieranno a parlare con voi, ignorate ciò che il padre dirà, ma fate molta attenzione alle parole di Billy.
Se volete ulteriori informazioni andate a fare domande alla chiromante e andate a casa verso le 8.
SECONDO GIORNO:
Tornate alla KBUG Radio Station dove Dusty vi racconterà della minaccia dei G-Men. Tornate al laboratorio dove Billy avrà da comunicarvi altre preziose informazioni.
Verso l'una andate alla Neptune Hall dove scoprirete che a Billy Bob sono cresciute un bel paio di antenne di formica. Tirate fuori la pistola e fategliele saltare, proprio come se doveste colpire una formicona del primo gio-

co. Billy Bob vi comunicherà quindi un numero di cui dovrete prender nota su un foglio di carta.
TERZO GIORNO:
Dovreste alzarvi alle nove quando Jackie verrà a trovarvi e busserà alla porta. Sfortunatamente la vostra ospite si sarà già tramutata in formica, quindi sparatele (come a Billy Bob) e fatevi dire il secondo numero (segnatevelo sempre!). Andate alla Ore Plant e fatevi amico il manager selezionando la risposta A al momento giusto. Prendete il trenino fino alla M-3 e uccidete la formica gigante. Tornate al laboratorio per ottenere altre informazioni da Billy. Andate poi alla Police Station e beccatevi il trattamento "di favore", perdendo i sensi e ritrovandovi all'ospedale. Qui l'infermiera vi dirà dove si trova la stanza di sicurezza (Vault). Andateci e prendete le registrazioni relative alla conversazione quindi scappate dall'ospedale.
QUARTO GIORNO:
Andate da Elma's e quando diverrà una formica sparatele alle antenne e recuperate l'ultimo numero. Ora andate all'ospedale in qualsiasi modo (preferibilmente senza riportare ferite). Prendete l'ascensore e andate nel seminterrato (Basement) e localizzate la Morgue nell'angolo superiore destro della mappa - potrete riconoscere questo luogo dalle quattro cassette nere e dalla cassaforte. Inserite i numeri della combinazione nello stesso ordine in cui li avete ottenuti. Per fare ciò dovrete:
1) girare la manopola verso destra compiendo un giro completo, poi avanzare fino al primo numero ottenuto e cliccare.
2) ripetere la stessa operazione per il secondo numero.
3) arrivare direttamente (senza fare alcun giro) fino al terzo numero. Potrete prendere i documenti segreti che proveranno l'esistenza delle Antheads. Aperta la cassaforte, per scappare, risalite al piano terra, prendete le carrozzella (si va più veloce) e andate verso sinistra avvicinandovi all'uscita. Attirate le due guardie (facendovi inseguire) e, con un giro, arrivate all'uscita da destra. Ora vi potrete sbarazzare dei nemici faccia-a-faccia, ripulendo l'intera città di Lizardbreath.

UNREAL (Ubisoft, per Amiga):
Sullo schermo dove le sfere formano il drago digitate ORDILOGICUS per far lampeggiare il monitor e attivare il cheat mode. Avrete perciò energia e vite infinite e potrete avanzare di livello con la semplice pressione del tasto RETURN.

APB (Domark, per Amiga):
All'inizio del gioco mentre suona la musichetta spingete in avanti il joystick e schiacciate il fire: potrete iniziare da uno qualsiasi dei sedici livelli di gioco.

P.P. HAMMER (Demonware, per tutte le versioni):
Ecco le password per i primi otto livelli. 3) CVAWAIWI, 4) RTUWCGRI, 5) CSGVTFBH, 6) RRDUVETG, 7) CITUJCSG, 8) RHJTSBGF.

WING COMMANDER (Origin, per IBM PC):
Se abbandonate il caccia in combattimento (e non ci lasciate le penne) vi verrà detto che ciò è ammesso una sola volta per carriera; non è affatto vero! Basterà essere realmente in pericolo (caccia quasi demolito) per espellersi a piacere, e si potrà tranquillamente continuare il gioco.
Se non riuscite a terminare le ultime due missioni (stanare la base Kilrathi e distruggerla: siete dei brocchi!!!) basterà che abbandoniate il caccia appena iniziati i combattimenti (vedi punto 1): alla fine il Tiger's Claw distruggerà i nemici rimasti e voi vi potrete cuccare la schermata finale con i complimenti del caso!
Il file COMMUNIC.DAT contiene tutte le comunicazioni radio (amiche e nemiche); basterà fare un EDIT per tradurle a piacere e renderle più "pittoresche" in italiano! Fate comunque attenzione a non variare la lunghezza delle scritte!!!
I files PCSHIP:V00, 1, 2, 3, 4, SHIPTYPE.V00, 2, 3, 9, 10, 11, 12, 13, 29, SHIP.V06, 7, 8, 15, 17, 18, 21, rappresentano le navi amiche e nemiche. Divertitevi con un bel RENAME.

HOSTAGE (Infogrames, per IBM PC):
Ecco le password per diventare Captain e Commander: HPETS e EDUAB.

NARCO POLICE (Dinamic, per Amiga):
Digitate queste password per ottenere parecchi bonus:
NOENEMIG (non avrete più nemici), MUNICION (ricarica i fucili), COMENZAR (fa ritornare i nemici), ABRIR (serve ad aprire le porte chiuse!), BLAST (Boommm! Tutti morti!!!), ETAPAUNO (Vi sposta di un livello), CUADRICU (frega tutti i nemici), NOAMETZX (dove X è il numero del livello da dove rimuovere tutte le mitragliatrici nemiche), NOCAMZX (idem come sopra, per deattivare le telecamere di un livello), CONGRA (gioco terminato, "complimenti"!).

SPIDERMAN (Empire, per Amiga):
Caricate il gioco normalmente e arrivate nella schermata con le tre opzioni "Play the game, Spider Take 0 e Quit the Game". Utilizzando il joystick spostatelo verso il basso e selezionate l'opzione 2 e cliccate una volta sola con il fire (ciò è particolarmente importante!). Ora premete il tasto 2 (sulla tastiera e non sul keypad numerico), ed iniziate a giocare normalmente. Ora, non appena inizierete a perdere energia battete il tasto HELP: tutta l'energy sarà recuperata!

IVANHOE (Ocean, per Amiga):
Digitate ZOBINETTE durante il gioco; a questo punto con il tasto N potrete saltare il livello e con la , (virgola) otterrete una vita in più. Con DELete infine ucciderete tutti i nemici.

PRINCE OF PERSIA (Domark, per Amiga):
Durante il gioco premete contemporaneamente i tasti SHIFT sinistro e W (per pozioni extra e levitazione), SHIFT sinistro e I (schermata capovolta), SHIFT sinistro e WZ (schermata finale), SHIFT sinistro e R (aumenta l'energia).

DUCK TALES (Disneysoftware per tutte le versioni):
Per chi ha speso 59.000 lire a favore della Disneysoftware e vede vincere sempre Cuordipietra (Glomgold) da parecchio tempo, ecco una soluzione flash per diventare i più ricchi dell'universo e dintorni! Conviene, innanzitutto, specializzarsi in un tipo di "ricerca" (montagne, giungla, caverne, etc.) e, infischiandosi di manovrare azioni o tuffarsi nei dollari, incominciare a viaggiare stando bene attenti a non cadere con l'aereo perché, oltre a perdere parecchio tempo, potreste rimetterci un sacco di quattrini. Dopo aver bruciato un buon numero di tappe corrispondenti alla "ricerca" in cui vi siete specializzati dovreste aver totalizzato una bella sommetta (meglio sui 20.000$); portate questi soldi a Makarun, onde non perdere ingenti cifre nel caso di incidente aereo. Fatto questo guadagnate altri quattrini fotografando nei parchi nazionali (Borneo, Yellowstone, Duckbill Island, Kenya Game Reserve, etc.) fino alla fine del mese; nel caso

che, voi, fotografi accaniti, abbiate esaurito tutti i parchi nazionali, dovrete trovare un altro modo per passare il tempo facendo soldi: rimanere inattivi potrebbe costarvi una rapida rimonta di Cuordipietra. Alla fine del mese verrete trasportati direttamente a Makarun e, se avrete seguito questi consigli, dimostrerete a tutto il mondo di essere davvero il papero più ricco e di avere diritto alla copertina di Time Magazine.

EMMANUELLE (Coktail Vision, per tutte le versioni):
Per sedurre le donne dovrete parlare con loro e scoprire le frasi giuste, da ripetere per due volte per ottenere delle proposte "interessanti" e "costruttive".
Andate nell'alcova in basso a sinistra dell'isola e comprate il tamburello appeso alla parete del negozio di souvenir. Tornate ancora qui e comprate il cannocchiale appeso al soffitto.
Ora dirigetevi alla spiaggia, cliccate sulla barca e rispondete all'uomo "No busco una aventura". Ora andate al Casino, comprate un sigaro (cliccando sulla parte centrale del vassoio della ragazza in piedi) e offritelo all'uomo seduto alla roulette. Dopo aver concluso l'affare aprite la porta dell'ascensore, andate sul terrazzo e rispondete alla ragazza sull'elicottero qualsiasi cosa (ricordatevi di rifiutare ogni sua eventuale proposta) e lei vi porterà a Iguacu. Scendete a pian terreno, cliccate sul tassista e rispondete "Eso supongo", poi fatevi portare a Las Cataratas.
Cercate di fare un bel tuffo per recuperare la seconda statua e poi tornate all'hotel. Fatevi portare all'aeroporto e comprate un biglietto per Manaus.
Ora, per tre volte di seguito, dirigetevi all'Opera. La terza volta dovreste avere a disposizione il cursore a forma di Cupido con il quale (cliccando al centro del balconcino) potrete impadronirvi dell'ultima statuetta erotica. Volate nel Salvador e qui dovrete sedurre una bionda (se non ci dovesse essere all'hotel o se doveste sbagliare seduzione, dirigetevi alla parte "Baja della Ciudad" e poi tornate all'hotel fino a che non la donna non tornerà).
Per sedurre questa bionda dovrete tenere il cursore SEMPRE sul suo corpo e comprare un segreto quand'ella ve lo venderà.
Se riuscirete nel vostro intento la bionda vi dirà il numero della camera del maestro dell'erotismo; in caso contrario vorrà dire che non avrete sempre tenuto il cursore sul suo corpo, quindi RIFIUTATE LA SUA PROPOSTA DI ANDARE A LETTO e riprovate fino a che non otterrete il numero della stanza (questa parte del gioco può risultare particolarmente noiosa e lunga).
Una volta appreso il numero della stanza dirigetevi lì con l'ascensore (ricordandovi che al primo piano ci sono le stanze dalla 100 alla 105, al secondo quelle dalla 200 alla 205, ecc.).
Al carnevale dovrete sedurre la donna a destra (parlandole di una Festa al teatro, o di un premio o di qualcos'altro) e quando vi chiederà di togliervi la maschera cliccate sul fumetto e NON SUL SUO CORPO (se sbagliate fatevi riportare dal tassista alla "Parte alta della ciudad" e riprovate).
Ora andate alla parte "Baja della Ciudad" e cliccate sulla barca. Se non c'è tornate all'Hotel e poi dirigetevi ancora alla parte "Baja della Ciudad".
Al vostro arrivo a Rio ci saranno due donne da sedurre sulla spiaggia SENZA SBAGLIARE NEANCHE UNA VOLTA! (alcune delle grasi che vanno bene finiscono con "sufro con su belleza", "cuerpo meravilloso", "dentro de mi").
Andate al Casino e comprate del Whisky (sempre dal vassoio) e offritelo alla ragazza alla roulette. Ella vi darà il numero da giocare per fare un po' di soldi. Dirigetevi a Manaus, aprite la porta dell'ascensore e rispondete alla ragazza "puedes les entre los dos" e lei vi inviterà ad una festa.
Cliccate sulla donna vestita di blu a destra, prendetele dello champagne e seducetela SENZA MAI SBAGLIARE (alcune delle frasi che vanno bene finiscono con "se ocupe de mi", "despordantes", "de la luna", "charlar un poco").
Andate a Iguacu e seducete la ragazza nell'hotel normalmente.
Ora, se avrete seguito esattamente la soluzione fin qui, avrete un charisma pari a 100. Non vi resta che cercare Emmanuelle spostandovi di città in città e chiedendo informazioni ai cassieri e ai baristi degli hotel.
Quando avrete saputo dov'è cercate di incontrarla all'aeroporto per finire l'avventura.

ARCHIPELAGOS (Logotron, per tutte le versioni):
Completate i primi due livelli e poi battete RETURN per iniziarne un terzo; Digitate quindi 8421 e premete due volte RETURN: ora potrete giocare qualsiasi arcipelago!

BATTLE VALLEY (Hewson, per Amiga):
Digitate ROGER MELLIE THE MAN OF TELE durante il gioco per attivare le vite infinite.

BUBBLE BOBBLE (Firebird, per Amiga):
Se ce la fate a raggiungere i livelli 10, 20, 30 e 40 senza morire apparirà una porta segreta per trasportarvi in uno schermo segreto. Nei livelli 7 e 22 aspettate qualche secondo per far cadere dal cielo l'ombrellino: prendetelo ed avanzerete subito di 6 schermi. I tasti F1, F2 e F3 servono rispettivamente ad avanzare di uno, sei o undici livelli.

CAPONE (Actionware, per Amiga):
Per ottenere l'invincibilità sparate per due volte all'estremità superiore dell'asta della bandiera di fronte all'ufficio postale.

CHASE H.Q. (Ocean, per Amiga):
Tenete premuti il fuoco del joystick ed il tasto sinistro del mouse, digitate GROWLER e poi con "T" potrete guadagnare tempo supplementare. Prima che si concluda la serie dei messaggi vocali digitalizzati di ogni livello premete la barra spazio per utilizzare Nitro a volontà!
Non appena lo schermo di presentazione sarà scomparso continuate a premere molto velocemente la barra spazio fino a che il livello di gioco non sarà stato caricato (luce spenta del drive). La vostra vettura ora possiederà una velocità massima di oltre 1000 K/h!

COSMIC PIRATE (Palace Software, per Amiga):
Per attivare il cheat mode premete la barra spazio per mettere il gioco in pausa durante una partita. Ora premete il "punto" (".") e otterrete un messaggio di richiesta; digitate GZAIMASEN e sentirete un messaggio acustico che confermerà l'attivazione del cheat.

TURRICAN (Rainbow Arts, per CBM64/128):
Utilizzate la POKE 16200,0 e SYS 2275 per ottenere le vite infinite.

KLAX (Domark, per CBM64/128):
Utilizzate la POKE 8141, 36, la POKE 26686, 44 e SYS 2079 per ottenere, rispettivamente, vite o credits infiniti.

SHADOW WARRIOR (Ocean, per CBM64/128):
Utilizzate la POKE 35002, 173 e la SYS 4409 per ottenere vite infinite.

DRAGON WARS

LA SOLUZIONE:
Esistono parecchi modi per risolvere i vari puzzle del gioco, quindi la nostra soluzione, accompagnandovi durante tutto il gioco, non vi dirà esattamente dove trovare ogni incantesimo o tesoro. Le nostre mappe sono ricavate dalla stessa prospettiva un cui le vedete evidenziate sullo schermo, con il sistema di automappaggio. I numeri fra parentesi si riferiscono ai corrispondenti paragrafi del manuale di gioco. Se cercate alcuni oggetti/incantesimi, controllate le nostra lista a fine soluzione.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI:
Potete creare un massimo di quattro eroi (i rimanenti sono NPC - Non Player Characters). Dotate i Fighter di Strenght, Dexterity, Health e Weapon Skill. Potrete anche attribuire loro le Low Magic Skill. I Maghi dovranno possedere Low Magic ed una delle altre school of magic, più una buona preparazione per lo Spirit in modo da poter disporre di abbastanza energia per formulare incantesimi. Lo Stun corrisponde al vostro HEalth Score e regola i vostri Hit Points, mentre il Power va raddoppiato rispetto allo Spirit Score. I maghi dovranno infine possedere anche una Weapon Skill all'inizio del gioco - preferibilmente quella relativa all'arco (Bow).

SKILLS:
La Skill Lore permetterà di evidenziare alcuni messaggi in determinate locazioni del gioco; tuttavia la può possedere un solo personaggio per ricevere queste comunicazioni.
Avrete bisogno delle seguenti Skill per terminare il gioco: Climb, Swim, Lockpick (livello 4), tutte le Mage Skill, Bureaucracy, Bandage ed almeno una Weapon Skill per eroe. Altre utili Skill includono il Fist Fighting ed il Tracker.

COMBATTIMENTO:
Posizionate i Fighter davanti ed i Mages dietro - questi ultimi posseggono armi a lunga gittata. Quando combattete un Mage od un Wizard, fateli entrare nel vostro raggio di gittata e concentrate il fuoco su di loro, mentre i Fighter si occuperanno degli altri tipi di nemici. Se alcune porzioni del gioco risultassero troppo difficili, riprovatele dopo aver guadagnato maggior experience e livelli di skill più alti.

ARRUOLARE I NON-PLAYER-CHARACTERS:
Dovrete innanzitutto visitare i luoghi dove gli NPC si aggirano in massa (le Taverns di ogni città, ad esempio). Ascoltate le varie voci quindi chiedete volontari per la vostra spedizione. Ci sono Taverne al Purgatory, allo Slave Camp, a Phoebus e a Freeport.

TESORI:
Se non potete prendere tutto ciò che trovate cercate di selezionare le cose migliori. Quando state ispezionando un forziere o una collezione di tesori, potrete selezionare l'oggetto da prendere, ma una volta effettuato ciò l'intero tesoro scomparirà (il computer crederà che voi l'abbiate raccolto interamente). Se cercherete nuovamente di prendere il tesoro non lo troverete più. Se il vostro Inventory sarà ricolmo e non potrete aggiungere nessun tesoro, andate al negozio più vicino e vendete alcuni oggetti prima di ispezionare il prossimo forziere (Cache).

SOPRAVVIVERE AL PURGATORY:
Come prima cosa andate nella taverna e cercate volontari. Quindi andate a (10) sulla mappa per ottenere Low Magic Spells per i vostri Mages. Per aggiungere Spells, utilizzate la pergamena (Scroll) nel vostro inventario. Per ottenere equipaggiamento senza doverlo pagare, andate nell'Arena (4) dove vi verrà offerta una selezione di armi; scegliete l'appropriata combinazione di Weapon per i Non-mages e archi e frecce per i Mages. Prendete l'Armor ed equipaggiate tutti i personaggi prima di fare qualsiasi altra mossa. Se non volete combattere i sei gladiatori scappate via. Se entrerete in combattimento e vincerete, potrete ottenere i Citizens Papers (potrete comunque ottenerli gratis più avanti).

Dopo aver lasciato l'Arena, andate al Black Market (C) che potrà comprare da voi praticamente qualsiasi oggetto. Se decidete di vendere tutto, conservate almeno un oggetto per dopo, preferibilmente un'arma. Migliorate le armi dovunque possiate farlo. Se volete guadagnare più oro durante la vostra permanenza a Purgatory, dovrete combattere per averlo. Humbaba è un formidabile avversario nell'angolo a Nord-Est. Dopo averlo sconfitto andate a (77) e prendete 1.000 gold.

USCIRE DA PURGATORY:
Ci sono cinque modi per fuggire: attraverso il Magan Underworld, vendendo voi stessi agli schiavi, facendovi buttare fuori insieme ai cadaveri, localizzando la porta segreta e combattendo per uscire, nonché impegnandovi in duello al portone principale della città. Questa soluzione prevede il cammino più facile - attraverso l'Underworld.

AL MAGAN UNDERWORLD:
Andate in (3) nel Purgatory e rispondete "YES" alle domande relative alla preghiera per Irkalla; offrite poi gli oggetti che avete conservato dall'Arena. Se otterrete il messaggio che Irkalla è compiaciuto potrete proseguire. Se Irkalla sarà "silent" (la prima volta che avrete offerto i doni), offrite un altro oggetto (magari un'arma). Dovrete fare una sola serie di offerte per tutto il gioco. Dopo aver ottenuto il messaggio "pleased" andate a Sud, poi ad Est del punto marchiato (D) e rispondete "YES" per entrare nel Magan Underworld.

NEL MAGAN UNDERWORLD:
Da (A) andate nell'Irkalla's Realm. Partendo dalla porta interna andate di una a Est e di due a North. Cadrete in un burrone e morirete. Ora premete "X" per vedere quanti punti potrete investire in Attributes e Skills come ricompensa per il vostro coraggio. Potrete fare questo tutte le volte che potrete ricominciare un New Game. Iniziando una nuova partita i vostri personaggi conserveranno i loro status e gli Attributes, perdendo tutti gli oggetti in loro possesso. Potrete sfruttare questa caratteristica del gioco per creare dei mega-personaggi senza troppa fatica. Una volta arrivati nell'Underworld non avrete mai bisogno di tornare a Purgatory.

Nell'Underworld controllate i seguenti oggetti e locazioni: il Magic energizer (L), il tesoro a Sud (1), la grotta che vi dice lo scopo del gioco (127), le cinque rampe di scale verso l'alto. Adesso andate a (B) e rispondete "YES" per trasportarvi alle tars Ruins (per tornare giù nell'Underworld utilizzate le vostre Climb Skill). Calciate ogni muro fino a trovare la porta segreta (si trova in una piccola incurvatura della mappa, quindi controllate spesso l'overview). La porta segreta si trova sul muro a Nord. Andate di uno ad Ovest quindi e calcia-

te verso Sud. Prendete le Stone Arms. Girate intorno e calciate verso Nord. Prendete i tesori nelle altre stanze. In quest'area le porte segrete vengono evidenziate dal messaggio "Your Footsteps Sound Hollow Here". Una volta fatto tutto salite le scale fino in superficie e andate alle Ancient Ruins (H).

ANCIENT RUINS:
Dopo aver sceso le scale che portano verso il basso, girate intorno ed utilizzate la Strenght per alzare le roccia che ricopre le scale. Fatto questo non avrete bisogno di ripeterlo. Prendete il tesoro dalle due locazioni sulla mappa, assicurandovi di prendere gli Spells sulla spiaggia a Sud. Lasciate la città. Una volta usciti seguite la costa Nord fino alla prossima città ed entrate nella Slave Estate.

SLAVE ESTATE:
Qui ci sono moltissimi tesori. Iniziate a stabilire il cammino per entrare nell'edificio e prendete il tesoro al centro della stanza a Nord-Est. Andate poi nella stanza seguente a Sud. Attraversate la porta ad Ovest e fate lo stesso nella stanza adiacente. Andate nell'angolo a Nord-Ovest e trovate la porta segreta (A). Prima di attraversarla utilizzate la Strenght. Ciò vi permetterà di prendere qualche tesoro in più. Andate quindi ad Ovest, attraversando la porta, e combattete i nemici che incontrerete. Dopo aver vinto, prendete il tesoro in questa stanza (avrete bisogno solo di un Mirror).

Uscite da quest'area ripercorrendo il cammino fatto fin qui. Camminate intorno all'edificio fino alla stanza a Sud-Ovest. Entrate e utilizzate il Mirror, ciò servirà a congelare un Gaze Demon e a trasformarlo in statua. Lasciate la città. Se il vostro inventario inizia a riempirsi, ritornate all'Underworld e vendete gli oggetti inutili nella Lansk Undercity. Prendete il cache che si trova dietro ad un grosso pietrone sulla costa a Sud. Andate poi allo Slave Camp a Sud-Ovest del Purgatory.

SLAVE CAMP:
Innanzitutto andate alla taverna (A) e cercate volontari. Louie si unirà al vostro gruppo; andate poi a (C) ed utilizzate le Low Magic Skill per aprire la porta. Dirigetevi all'armadietto (Closet) nell'angolo a Nord-Ovest e prendete il cache contenutovi. Andate poi a (19) e formulate un Low Heal Spell o utilizzate una pozione per guarire l'uomo. Egli vi darà alcuni Spell Sun Magic. Localizzate infine l'altro nascondiglio (cache) dietro alla Mage's House.

Ritornate alla Lansk Undercity per vendere e migliorare armor e weapons. Non dimenticate di comprare i Druid Spells nel Magic Shop (H) dietro alla porta segreta sulla lato Ovest della città.

Mentre sarete alla Lansk Undercity andate sul lato Est della zona centrale e trovate una porta segreta (F) che porta ad Ovest. Entrate in questa porta (I) ed aprite quella successiva. Entrate nella stanza, andate nell'angolo a Nord-Ovest e formulate un incantesimo Lesser Heal o utilizzate una pozione. Ciò vi permetterà di prendere la Dragon Gem, necessaria per terminare il gioco.

Ritornate al Magan Underworld e andate a (C) per raggiungere i Mystic Woods. Prendete tutti i tesori, gli spell ed i funghi (Mushroom). Uscite all'esterno. Se da qui vorrete rientrare nell'Underworld dovrete utilizzare le Climb Skill nel pozzo (Well) che vi porterà appunto nel mondo sotterraneo. Ora andate a Phoebus.

PHOEBUS:
Andate nella taverna (B) e cercate volontari. Prendete tutti i tesori quindi andate al tempio (E) nella parte Nord-Centro della città. Combattete il Mystalvision e scappate via. Verrete colpiti, perderete i sensi e sarete gettati nel dungeon.

THE PHOEBAN DUNGEON:
Alcuni amici da fuori riusciranno a liberarvi al momento giusto. Continuate semplicemente a correre verso i muri della vostra cella fino a che la porta non verrà aperta. Andate nell'angolo a Nord-Ovest della zona celle. Dopo la battaglia localizzate la porta segreta a (B), vicino a 102 sul muro Sud. Seguite questo muro fino ad incontrare il messaggio (M). Voltatevi verso Nord e attraversate la porta segreta. Prendete i tesori, utilizzando la parola segreta FALIFAX. Combattete la Mystalvision nella stanza Nord-Centro (C) e prendete altri Sun Spells. Attraversate le macerie e salite la scaletta verso l'alto. Prima di lasciare la città visitate la taverna e raccogliete il messaggio di Berengaria.

Attraversate il ponte per Lansk e prendete due tesori. Non cercate di aprire il forziere nel primo edificio a meno che non possediate le Skill LockPick di livello 4 o superiore. ATTENZIONE: questa parte del gioco è estremamente difficile; se non riuscite a sconfiggere le guardie, maturate esperienza ed avanzate di alcuni livelli prima di poter riprovare e vincere. Entrate nel secondo edificio (attraverso il ponte) per due volte e combattete. Formulate uno spell Sense Trap e continuate in avanti fino a trovare il tesoro. Tornate ai Mystic Woods. Nel bel mezzo di un circolo di alberi, appena ad Ovest del laghetto, si trova un Teleporter (G). Utilizzatelo per andare a Quag e poi a Mud Toad.

MUD TOAD:
Utilizzate le Stone Arms alla statua (20). Trovate Berengaria nell'angolo Nord-Est della taverna (A). Poi andate direttamente ad Ovest, prendete il messaggio, tornate in su di un passo e formulate un Create Wall Spell a (D). Andate a (113) e prendete i Golden Boots. Andate poi a (30) e vendete i vostri oggetti in più. Lasciate la città e andate allo Smuggler's Cove.

SMUGGLER'S COVE E THE ORDER OF THE SWORD:
Questa sezione è analogamente molto, molto difficile. Se non riuscite a sconfiggere i pirati, acquisite più esperienza e avanzate di qualche livello prima di ritentare. Andate quindi verso l'edificio. Utilizzate la Bureaucracy e offrite 100 Gold per entrare nell'edificio. Uscite dalla porta ad Ovest e combattete per vincere nave e Jade Eyes (se ve ne andrete dalla porta Sud non potrete acquisire la vostra imbarcazione). Salpate per Freeport e andate all'Order Of The Sword e combattete per prendere le Stone Hands e il Soften Stone Spell. Girovagate per la città e prendete ogni miglior equipaggiamento che vorrete (e che potrete permettervi). Qui si possono trovare anche le Dragon Stones. Salpate alla volta di Necropolis.

NECROPOLIS E SMUGGLER'S COVE:
Girate a destra ed entrate nella città, raccogliete lo Stone Trunk (A) e apritevi la strada attraverso la città, verso la porta segreta (B). Attraversatela e avanzate sullo Stone Demon, che scapperà non appena arriverete a dieci piedi da lui. Entrate e percorrete il tunnel fino all'incontro (114) e prendete la Silver Key e l'Inferno Spell. Ritornate alla vostra nave e dirigetevi allo Smuggler's Cove. Andate a Mud Toad e lasciate lo Stone Trunk e l'Hand

dalla statua (20). Fate scorta di Dragon Stones e tornate alla Lansk Undercity attraverso il Magan Underworld. Prendete un King's Ferry a E.Z. e il Paperwork (G) nella parte Ovest della città. Usatelo poi per lasciare il villaggio sul King's Ferry (B).

OLD DOCK:
Da (O) sulla mappa di superficie, andate nell'angolo Sud-Ovest e trovate una statua. Utilizzate la Strenght per spostarla e trovare altri tesori.

KING'S ISLE:
Andate alle Dwarven Ruins ed utilizzate i Jade Eyes negli occhi della statua. Andate poi ad Ovest e scendete nella Dwarven Clan Hall. Andate a (119) e formulate lo Spell Soften Stone per scongelare i nani. Andate poi a prendere il tesoro e viaggiate fino alla Snake Pit.

SNAKE PIT:
Andate a (80) e prendete i tesori da questa e dalle altre due locazioni, compresa la Stone Head. Per tornare dall'altro lato del ponte a senso unico andate alla boathouse ed utilizzate il Signet Ring per far arrivare la barca al porticciolo. Verrete attaccati a sorpresa dalle guardie e portati nel dungeon della King's Home.

KING'S HOME DUNGEON:
Andate a (65) utilizzando la LockPick. Combattete un piccolo scontro e poi andate a prendere il tesoro. Salite le scale fino a (131) nella King's Home e prendete il tesoro che ci troverete.

Ora andate al Teleporter appena a Sud della King's Home e andate ai Mystic Woods. Andate poi a Quag per vendere i beni i sovrabbondanza a Mud Toad. Mettete sulla statua tutti gli stone piece in vostro possesso per far apparire una scala: si tratta dell'entrata al Lanac'toor's Lab (controllate bene la mappa). Andate a prendervi i tesori (specialmente gli Spectacles nella stanza Sud-Est) utilizzando il Soften Stone.

Scendete quindi nell'Underworld usando le scale nella stanza adiacente. Andate nei Mystic Woods e sull'isola al centro del laghetto (utilizzate i Golden Boots per far ciò). Andate dall'altro capo dell'isola ed utilizzate l'ascia. Prendete il simbolo Enkidu. Tornate alla vostra nave e salpate per Rustic.

Per oltrepassare il primo guardiano del ponte utilizzate il simbolo appena raccolto. Ci saranno un paio di incontri sul ponte per arrivare al Magic College.

MAGIC COLLEGE:
Entrate nel Magic College e camminate intorno al muro fino a vedere il messaggio; a questo punto voltatevi verso il muro ed utilizzate gli Spectacles (presi nel Lanac'toor's Lab) e attraversate la porta. Nella prima stanza formulate un incantesimo Chill (Ice Chill o Big Chill). Verrete teletrasportati. Nella seconda stanza, formulate uno Spell Firestorm. Anche questa volta verrete teletrasportati. Nella terza stanza, formulate uno Spell Cloak Arcane. Nella quarta stanza combattete il Philistine senza formulare nessun incantesimo. Nella stanza successiva utilizzate uno Spell Disarm Traps. Nella stanza adiacente ignorate il Mage e passate in quella successiva, dove il Wizard vi offrirà tre oggetti. Scegliete il Soul Bowl quindi portatelo ai Mystic Woods e utilizzatelo sulla pietra a Sud-Ovest del Teleporter. In questo modo otterrete altri Druid Spells. Andate alla Dragon Valley (sulla stessa isola dove sorgono le Sunken Ruins). Prendete tutti i tesori (Dragon's Teeth, da vendere a 3.000 Gold l'uno). Andate poi a (134) e utilizzate la Dragon Gem. Ora andate a cercare la Freedom Sword.

FREEDOM SWORD:
ATTENZIONE, la Freedom Sword NON SI TROVA a Freeport. Questa è una trappola organizzata da Namtar per uccidervi. E in questa locazione se formulerete uno Spell Sense Traps trasformerete per sempre l'intera Freeport in una città fantasma. Per trovare la Freedom Sword andate nell'Irkalla's Realm e quindi a (I), utilizzando i Golden Boots. Utilizzate la Silver Key per liberare Irkalla. Ella vi darà una pozione Water-Breathing da utilizzare nelle Sunken Ruins per prendere lo Skull di suo figlio; questo teschio andrà poi portato alla Forge nella Dwarven Clan Hall. Ora andate alla Sunken Ruins con la vostra nave.

SUNKEN RUINS:
Qui scendete le scale e utilizzate la pozione Water-Breathing. Una volta raggiunto il piano di sotto andate al Clam con il teschio dentro e prendete l'intero mollusco (B). Portatelo al piano superiore e lasciate la città. Tornate nell'Underworld ed usate la rampa di scale (D) per arrivare alla Forge della Dwarven Clan Hall. Lasciate qui lo Skull e tornate all'isola nell'Irkalla's Realm. Prendete la spada ed equipaggiatela. Tornate alla King's Isle e andate al Siege Camp. Andate al portone principale e unitevi all'armata.

THE SIEGE CAMP:
Andate a (90) e prendete tutti i tesori. Tornate al Black Market per vendere i generi di surplus, quindi tornate a (90). In questo modo vi troverete sul fronte della battaglia. Lasciate ela città ed entrate a Byzanople. Andate a (37) quindi scendete le scalee, una volta al piano di sotto utilizzate la STrenght alle altre terminazioni del tunnel. Salite poi le scale ed incontrate la figlia del re alla quale dovrete arrendervi. Ella vi porterà da suo fratello (qui vi unirete all'armata di quest'ultimo).

Andate a prendere il tesoro e salite le scale. Verrete trasportati al Siege Camp attraverso una passaggio segreto. Andate all'estremità opposta dello spazio aperto e combattete in un mitico scontro. Successivamente tornate a Byzanople attraverso il passaggio segreto e vendete tutti gli oggetti di surplus (Al Siege Camp potrete utilizzare dell'Healing gratis se ne avrete bisogno). Lasciate la città e andate alla King's Home.

KING'S HOME E IL FERRY PER NISIR:
Nella King's Home utilizzate il Signet Ring per entrare nel castello. Andate poi a (PG) e prendete il Pilgrim's Garb per tutti i personaggi. Lasciate il castello e andate all'Old Dock. Tutti i personaggi dovranno indossare il Garb per salire sul Pilgrim's Ferry. Il traghetto vi porterà all'isola dove si trovano il Salvation e Nisir.

SALVATION:
Una volta entrati nell'edificio e superate le guardie andate all'esterno (attraverso la porta non sigillata) e girovagate per l'isola per arrivare a Salvation. Dopo aver lasciato l'edificio, potrete rivestirvi con l'Armor normale e scartare il Pilgrim's Garb. A Salvation andate a (97) e utilizzate la Freedom Sword (ciò renderà magica la spada). Prendete il tesoro - qui avrete probabilmente bisogno di tutti i 30 Dragon Eyes. Se non avrete abbastanza spazio nel vostro inventario, mollate un bel po' di oggetti o andate a (100) e scendete le scale

fino all'Underworld; qui vendete un po' di oggetti alla Lansk Undercity e ritornate a prendere i Dragon Eyes. Quando ne sarete finalmente entrati in possesso andate a (55) ed utilizzate i Golden Boots per attraversare il burrone (Chasm). Per evitare la battaglia durante questo percorso, andate a (B) ed utilizzate l'Intelligence ed il Climb per raggiungere (55). Entrate attraverso le porte e continuate in avanti fino a cadere nel pavimento. Eccovi a Nisir!

NISIR:
Se non vi sentite abbastanza forti per combattere Namtar e vincere, c'è una bella rampa di scale verso l'alto proprio a Sud-Est di (A). Se volete procedere, andate di due a Nord, di tre ad Ovest, di uno a Nord, formulate il Soften Stone Ovest (a SS sulla mappa), di uno a Ovest, formulate il Soften Stone Ovest (a SS sulla mappa), di uno a Ovest, formulate un Light Spell o usate la Magic Lamp. Usate poi l'Apple IIgs (nella versione per Apple) o un Guidance Spell, quindi spostatevi di quattro a Nord, di cinque ad Ovest, Picklock Ovest (a B sulla mappa), di tre a Ovest, di 22 a Sud, di cinque a Ovest (attraversando la porta in C); formulate poi il SOften Stone Nord (SS sulla mappa), andate di tre a Nord, di due a Ovest, di uno a Sud, di uno a Est (in questo modo verrete teletrasportati nel campo di battaglia; se non volete combattere con Namtar in questa occasione, andate a Nord verso le scale). Se volete combattere Namtar andate a Sud ed utilizzate la Dragon Gem per richiamare il Drago. Esso ucciderà Namtar e tutto il suo esercito al primo colpo. Dovrete uccidere Namtar per tre volte e prendere il Body (ciò vi teletrasporterà al Magan Underworld a Nord-Ovest dell'Energizer). Andate di uno a Sud, di uno a Est, di due a Sud, combattete, prendete il Body, usate Heal, tornate indietro, energizzatevi, andate di due a Sud, di dodici a Est, di ventuno a Sud, di uno a Ovest e di due a Sud. Rispondete "YES" alle Bad Faeries che prenderanno gran parte della vostra Health e della Stun. Usate il Bandage e/o l'Heal per tutti i personaggi, spostatevi di tre a Sud, combattete, andate di due a Sud, utilizzate il cadavere e guardate al fine del gioco.

DOVE SI TROVANO GLI INCANTESIMI (NOME "SPELL" - LOCAZIONE):

1) SOFTEN STONE - ORDER OF THE SWORD IN FREEPORT
2) CHARGER - ORDER OF THE SWORD
3) EARTH SUMMON - OLD DOCK ON KING'S ISLE (SOTTO LA STATUA)
4) MYSTIC MIGHT - DWARVEN CLAN HALL (DWARVEN RUINS)
5) FIRE STORM - LANAC'TOOR'S LAB UNDER MUD TOAD
6) ZAK'S SPEED - LANAC'TOOR'S LAB
7) KILL RAY - LANAC'TOOR'S LAB
8) MAGE FIRE - LANAC'TOOR'S LAB
9) DAZZLE - LANAC'TOOR'S LAB, BYZANOPLE DUNGEON
10) SUN STROKE - LANAC'TOOR'S LAB, PHOEBUS, SLAVE CAMP, TARS RUINS
11) POOGS VORTEX - PHOEBUS
12) DEATH CURSE - PHOEBUS, TARS RUINS, MYSTIC WOODS (ANGOLO SW)
13) CREATE WALL - PHOEBUS, LANSK UNDERCITY
14) MITHRA'S BLESS - PHOEBUS
15) FIRE LIGHT - SLAVE CAMP (DENTRO ALLA MAGE'S ROOM), TARS RUINS
16) HEALING - SLAVE CAMP (DIETRO ALLA MAGE'S ROOM)
17) CLOAK ARCANE - SLAVE CAMP (VEDI SOPRA)
18) SENSE TRAP - SLAVE CAMP (VEDI SOPRA)
19) SCARE - SLAVE CAMP (VEDI SOPRA), NECROPOLIS, MYSTIC WOODS
20) GREATER HEAL - SLAVE CAMP (OLD MAN'S SICK ROOM)
21) AIR SUMMON - OLD RUINS SOUTH SHORE
22) ELVANS FIRE - OLD RUINS SOUTH SHORE
23) EXORCISM - OLD RUINS SOUTH SHORE
24) GUIDANCE - OLD RUINS SOUTH SHORE
25) WOOD SPIRIT - LANSK UNDERCITY, PHOEBUS (FIGHT MYSTALVISION)
26) CURE ALL - LANSK UNDERCITY
27) FIRE BLAST - MYSTIC WOODS
28) INSECT PLAGUE - MYSTIC WOODS, NECROPOLIS
29) ARMOR OF LIGHT - FIGHT MYSTALVISION NEL PHOEBAN DUNGEON, VISITATE BERENGARIA A MUD TOAD
30) MAJOR HEAL - (VEDI SOPRA)
31) DISARM TRAP - (VEDI SOPRA)
32) HOLY AIM - (VEDI SOPRA)
33) RAGE OF MITHRAS - BERENGARIA
34) REVEAL GLAMOUR - FREEPORT "MAGIC INC."
35) SALA'S SWIFT - FREEPORT "MAGIC INC." & DRAGON VALLEY
36) VORN'S GUARD - FREEPORT "MAGIC INC." & DRAGON VALLEY
37) COWARDICE - FREEPORT "MAGIC INC." & DRAGON VALLEY
38) RADIANCE - BRIDGE S. OF LANSK NEL BUILDING SUL LATO SUD
39) ICE CHILL - BRIDGE S. OF LANSK NEL BUILDING SUL LATO SUD
40) BIG CHILL - NECROPOLIS & BYZANOPLE DUNGEON
41) INFERNO - NECROPOLIS

GLI OGGETTI DI LANAC'TOOR:

1) STONE ARMS: è nelle Tars Ruins. Salite dal Magan Underworld, calciate a Nord, andate di uno a Ovest, calciate a Sud e prendete l'Arms.

2) STONE TRUNK: è nel mezzo della prima stanza dopo essere sbarcati a Necropolis.

3) STONE HAND: è all'Order Of The Sword a Freeport, dopo un incontro.

4) STONE HEAD: è sulla King's Isle sulla spiaggia Ovest di Snake Pit. Dall'inizio andate a di cinque a Sud, di tredici a Ovest, di sette a Nord e di uno a Ovest. Per lasciare questa porzione del continente dovrete recuperare l'altro tesoro dalla stessa città. Dall'Head andate di tre a Est, di cinque a Sud, di quattro a Est, di due a Nord, calciate a Nord, andate di uno a Nord, di uno a Ovest e prendete il tesoro. Tenete il Signet Ring e vendete il resto. Calciate a Sud e prendete il tesoro. Calciate a Nord, andate di uno a Est, di uno a Sud, calciate a Sud, andate di due a Sud, di due a Est, di uno a Nord, di due a Est, di cinque a Nord. Usate il Signet Ring, andate di due a Nord, di uno a Est, calciate a Nord, andate di uno a Ovest, di uno a Nord, di uno a Ovest, rispondete "YES" e approderete di uno a Sud, andate poi di due a Est della King's Home. Se non siete stati catturati dalle Castle Guards e portati nel dungeon ciò accadrà in questo momento (una volta sola per ogni partita).

Dopo aver ottenuto tutti i pezzi, portateli a Mud Toad e trovate i resti della statua (di uno a Ovest, di sette a Nord e di uno a Est). Utilizzate ciascuna parte di Stone. Quando saranno tutte posizionate, la statua si risanerà da sola e rivelerà le scale che conducono al Lanac'toor's Lab. Qui per prendere qualsiasi tesoro dovrete utilizzare lo Spell Soften Stone. Consultate la mappa per le direzioni.

OGGETTI PARTICOLARI:

1) GOLDEN BOOTS: vi permettono di saltare, e attraversare, alcuni specchi d'acqua. Dovrete evitare che Mud Toad si inabissi per poter recuperare queste calzature (avrete allora bisogno di un Create Wall Spell). Per salvare la città andate di uno a Ovest, di nove a Nord partendo dal portone interno e poi formulate un Create Wall verso Ovest. Andate poi di due a Est, di due a Nord, di tre a Ovest e combattete. Spostatevi di uno a Sud, di uno a Ovest, leggete il messaggio e prendete gli stivali.
2) INKIDU TOKEN: dopo aver preso i Golden Boots andate nei Mystic Woods. Partendo dall'angolo a Nord-Est andate di se a Ovest, di dieci a Sud, di uno a Ovest, utilizzate gli stivali, andate di uno a Ovest ed impiegate l'ascia.

3) DRAGON STONES: queste ricaricano i Mage's Spell Points fino a 20 unità ciascuno.

4) DRAGON'S EYES: questi ricaricano i Mage's Spell Points fino a 30 unità ciascuno.

5) Magic Lamp: serve a formulare un Light Spell che si estinguerà solo se gli soffierete contro.

6) APPLE IIgs O SIMBOLI ANALOGHI (a seconda delle versioni): formula un Guidance Spell.

7) GATLIN BOW: quest'arco può lanciare frecce automaticamente. Quando lo userete con il Magic Quiver si rivelerà un'arma inarrestabile.

8) MAGIC QUIVER: non esaurisce mai le frecce. Formula anche uno Spell Firelight.

9) HOLY MACE: formula un Exorcism Spell.

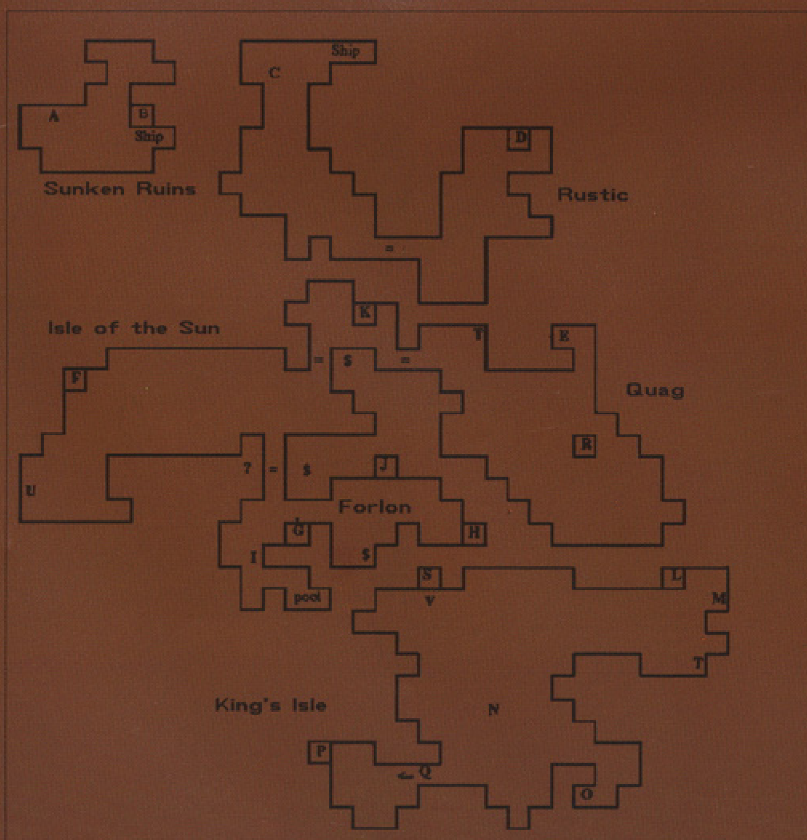
10) SIGNET RING: dopo averlo usato per ritornare indietro dalla parte sbagliata del ponte a senso unico, l'anello può essere impiegato per tornare nel castello e prendere il Pilgrim's Garb.

11) PILGRIM'S GARB: Vi permette di salire sul Pilgrim Ferry quando sarete pronti per andare a Nisir. Il Ferry va dall'Old Dock sulla King's Isle. L'altro Dock possiede un Ferry per la Lansk Undercity.

12) DRAGON GEM: Si trova nella Lansk Undercity. Salendo le scale, andate di due a Ovest, di tre a Nord, di due a Ovest, calciate ad Ovest, utilizzate le skill Lockpick, andate di due a Ovest, di uno a Nord e formulate il Low Heal.

13) JADE EYES: Aprite la porta che va alla Dwarven Clan Hall; Potrete prendere gli Eyes combattendo in un impegnativo duello allo Smuggler Cove (a nord di Mud Toad). Per entrare nell'edificio allo Smuggler Cove, utilizzate le Bureaucracy Skill ed offrite 100 Gold. Per prendere gli Eyes (ed impossessarvi di una nave) attraversate la porta ad Ovest e non quella a Sud come vi verrà suggerito erroneamente.

14) GOVERNOR'S PASS: Potrete comprarlo pagandolo 200 Gold al Paperwork Shop nella Lansk Undercity. Alternativamente partendo dall'Inside Front Gate, andate di tre a Ovest, di uno a Nord, prendete i Papers, andate di uno a Sud, di uno a Est, di uno a Nord, utilizzate i Papers, andate di uno a Sud, di due a Est, di due a Nord, di tre a Ovest, di sette a Nord, di quattro a Ovest, di due a Nord, di due a Ovest, di uno a Sud, utilizzate i Papers, andate di uno a Nord, di due a Est, di due a Sud, di tre a Est, di quattro a Sud, combattete, andate di quattro a Sud, utilizzate i Papers, e prendete i Papers. Dovrete utilizzare il Pass sul ponte ad Est di Lansk.



TUTTE LE MAPPE
D: giù
U: su
T: Teleport (salvo eccezioni specificate)
$: tesoro / bottino
I numeri corrispondono ai paragrafi del manuale di gioco originale.

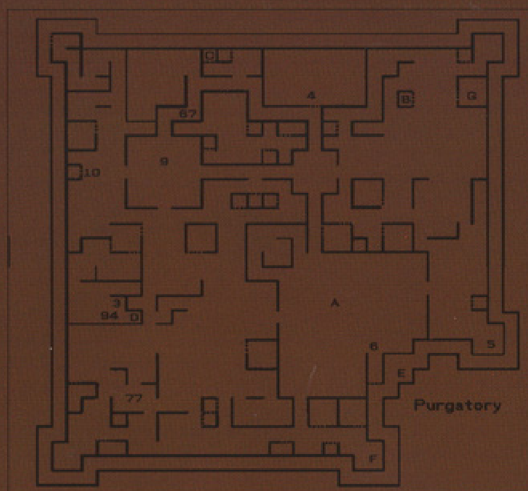
THE WORLD
A: Dragon Valley
B: Sunken Ruins
C: Royal Game Preserve
D: Magic College
E: Smuggler's Cove
F: Phoebus
G: Purgatory
H: Ancient Ruins
I: Slave Camp
J: Slave Estate
K: Lansk
L: King's Home
M: King's Home Dungeon
N: Dwarven Ruins
O: Old Dock
P: Snake Pit
Q: One Way Bridge (direzione Ovest)
R: Mud Toad
S: Byzanople
U: Mystic Wood

SETTORE U

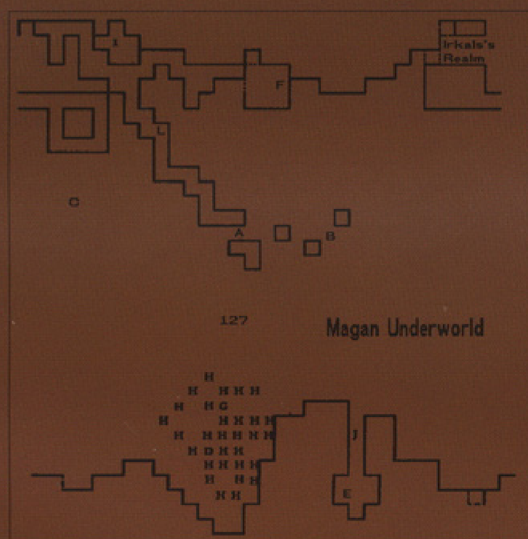
SOLUZIONI

VG&CW Speciale

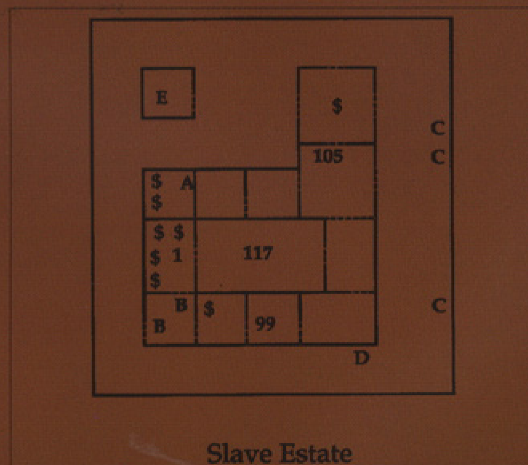
Consigli Trucchi e Soluzioni



A: Start
B: Tavern
C: Black Market
D: Water
E: Message
F: Energizer
G: Heal

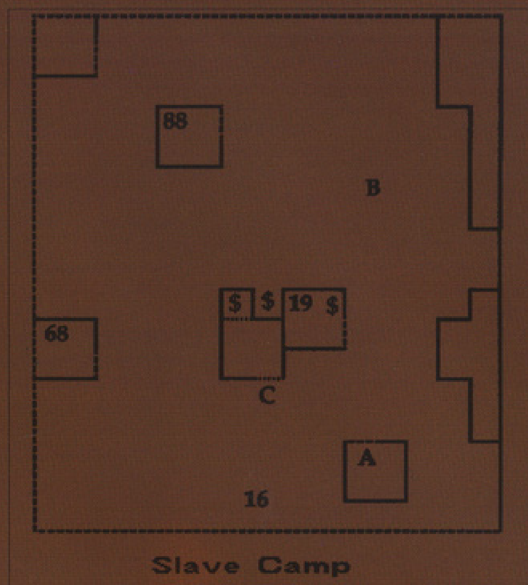


A: Sù al Purgatory
B: Sù alle Tars Ruins
C: Sù ai Mistic Wood
D: Sù al Dwarf Clan Hall
E: Sù alla Salvation
F: Sù alla Lansk Undercity
G: Slicer (10 Dragon Stones)
H: Hot Area
I: Irkalla
J: Bad Faeries
K: Water
L: Magic Energizer



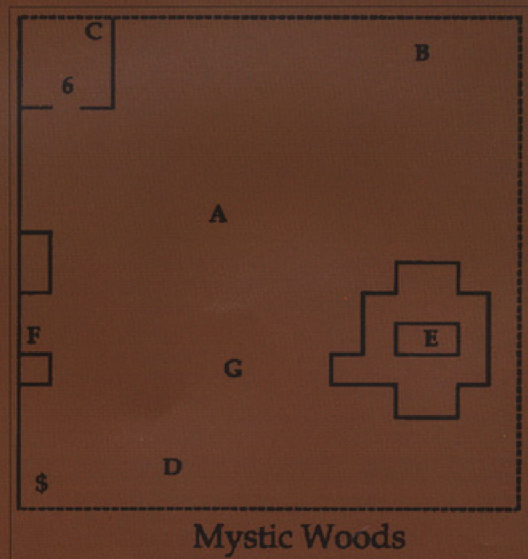
Slave Estate

A: Secret Door (gli specchi sono nella stanza ad Ovest)
B: Use Mirror per evitare gli Encounters
C: Statues
D: Plaque
E: Arrivo dalla Slave Mines



Slave Camp

SLAVE CAMP (attraversare la linea tratteggiata in questa e nelle altre mappe, comporta il ritorno automatico alla mappa principale)
A: Tavern (NPCs)
B: Campfire (Heal e Magic Points)
C: Use Low Magic
19: Sun Magic Spells



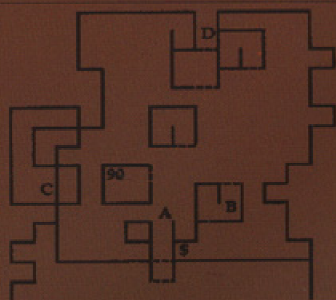
Mystic Woods

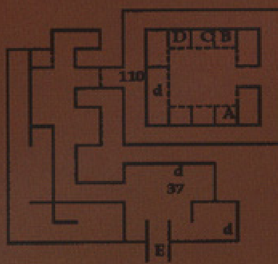
A: Footprints In Mud (Use Tracking)
B: Mushrooms
C: Statue
D: Zarkan's Stone Shrine (Use Axe)
E: Shrine (Use Axe)
F: Encounter & Treasure
G: Teleporter a Quag

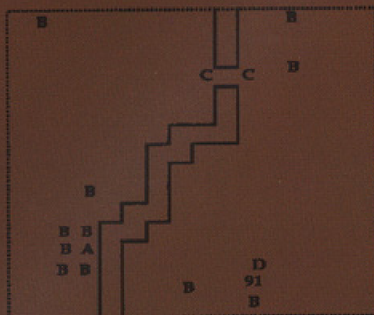


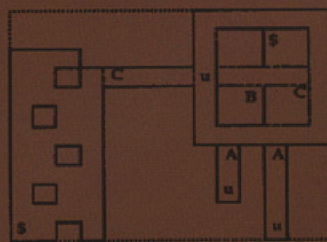
Slave Mines

SLAVE MINES (si tratta di una mappa che si avvolge su sè stessa)
A: Dying Man
B: Tin Cup riempita d'acqua (Teleport verso A)
C: Garbage Heap (Your Inventory)
D: Axe Handle
E: Rock & Dragon Stones


Siege Camp


Byzanople


Game Preserve

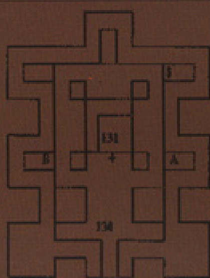

Bzyanople Dungeon

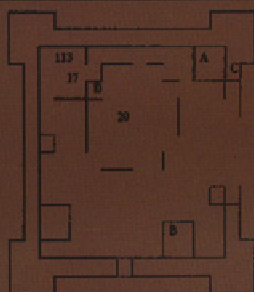
SIEGE CAMP
A: Start
B: Healing
C: Secret Passage
D: Verso Byzanople

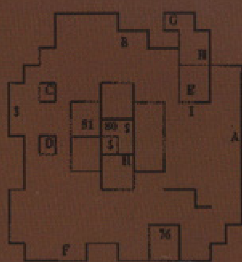
BYZANOPLE
A: Secret Passage
B: Heal
C: Weapons
D: Armor
E: Verso il Siege Camp

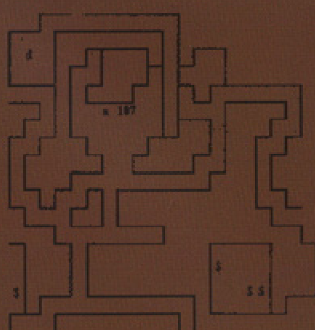
GAME PRESERVE
A: Game Keeper
B: Snare (Use Strenght se venite catturati)
C: Tracks
D: Encounter & Treasure
E: Locked Door

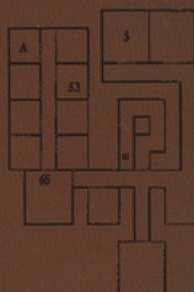
BYZANOPLE DUNGEON
A: Use Strength
B: Locked Door
C: Secret Door


King's Home


Mud Toad


Snake Pit


Lanactoor's Lab


King's Home Dungeon

KING'S HOME
A: Library
B: Pilgrim's Garb

SNAKE PIT
A: Start
B: Pine Branches
C: Beach Umbrellas
D: Beach Chairs
E: Boat House
F: Man
G: Dock (se non avete visitato il King's Home Dungeons subirete un'imboscata e ci verrete portati dopo esser scesi dal battello)
H: Secret Door
I: Message
$: Stone Head

KING'S HOME DUNGEON

A: Start

MUD TOAD

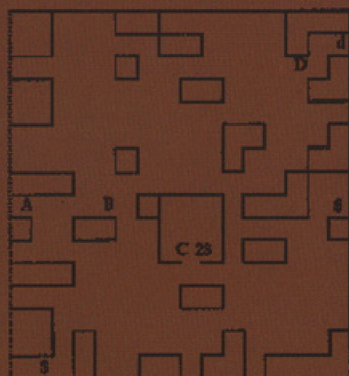
A: Tavern
B: Heal
C: Climb
D: Cast Create Wall
113: Golden Boots
20: Statue

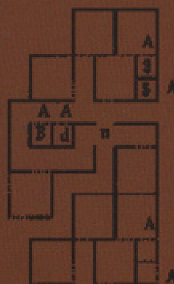
LANAC'TOOR'S LAB

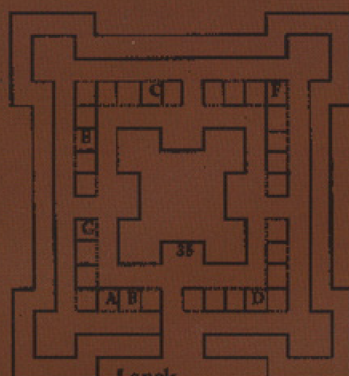
$: Treasure nella stanza a sud-est, Spectacles inclusi

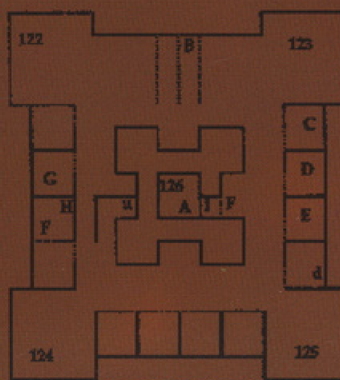
SETTORE Z

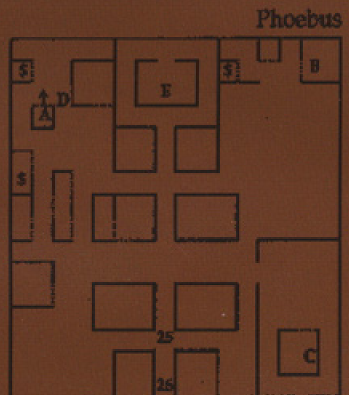
SOLUZIONI

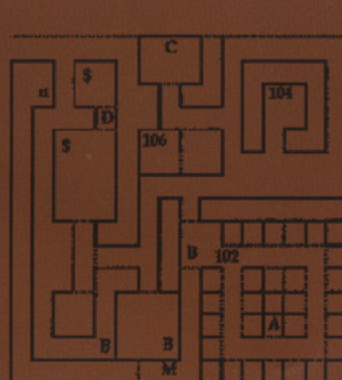

Ancient Ruins


Ruins of Tars


Lansk


Lansk Undercity


Phoebus


Phoeban Dungeon

ANCIENT RUINS
A: Start
B: Tracks
C: Message
D: Pit

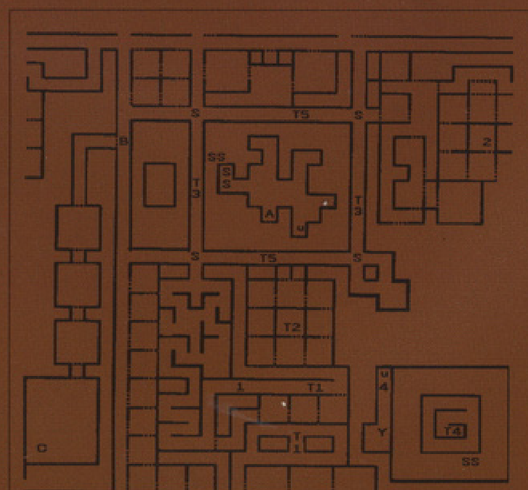
RUINS OF TARS
A: Start
B: Secret Door
C: Fight Mystal Vision - prendete i Sun Spells)
D: Get Secret Word (IBMJGBY)

LANSK
A: Governor's Office
B: Visitors Registration
C: Office Of Lubrification
D: Visitors Bureau
E: Office Of Bureau Of Departments
F: Quartermaster's Office
G: Druid's Mace

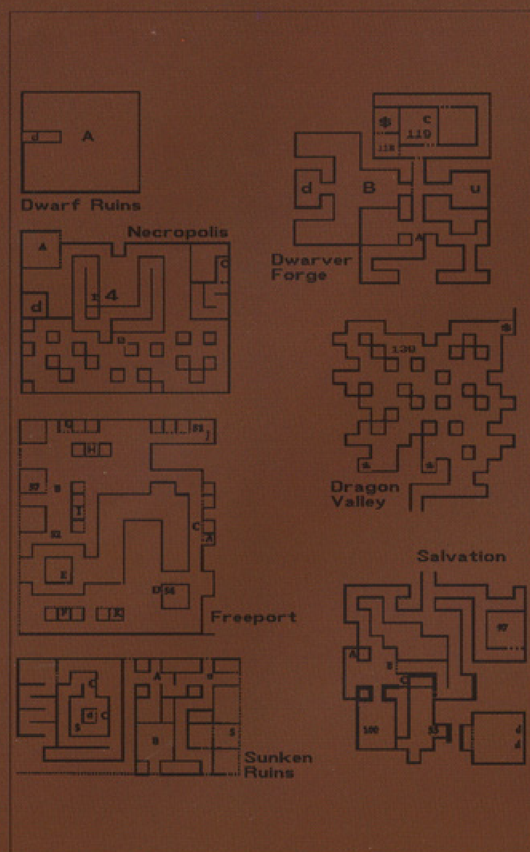
LANSK UNDERCITY
A: Cast Heal o Use Healing Potion (Get Dragon Gem)
B: King's Ferry alla King's Isle
C: Weapons
D: Armor
E: Healing
F: Secret Doors
G: Documents
H: Magic (Spells, Dragon Stones)
I: Locked Door

PHOEBUS
A: Arrivo dal Dungeon
B: Tavern
C: Army Sign Up
D: Encounter & Message, senza combattimenti
E: Fight Mystal Vision, fatevi catturare e andate al Dungeon

PHOEBAN DUNGEON
A: Treasure (Dragon's Eyes)
B: Alternate Route a (55), evitando gli icontri, utilizzate Intelligence e Climb


Nisir

NISIR
S: Spinners
A: Start
B: Locked Door
C: Door (uscite dal lato est della mappa)
T1: Teleport verso 1 (Dopo aver distrutto la Mystal Vision)
T2: Teleport verso 2
T3: Teleport verso T3
T4: Teleport verso 4
T5: Teleport verso T5
Y: Namtar



DWARF RUINS
A: Statue (avete bisogno degli Eyes per far scomparire un muro)

GORGON FORGE
A: Gorgon
B: Forge
C: Utilizzate il Soften Stone spell prima di andare a prendere il tesoro.

DRAGON VALLEY
$: Dragon Teeth

NECROPOLIS
A: Stone Trunk
B: Secret Door
C: Teleport verso una locazione casuale all'esterno (se non possedete una nave vostra).
114: Silver key

FREEPORT
A: Tavern
B: Freeport City Council
C: Order Of The Sword
D: Tars City Council
E: Trap (Cast Detect Traps prima di toccare qualsiasi cosa; dopo aver fatto ciò potrete svuotare la città).
F: Dragon Stones
G: Healing
H: Armor
I: Weapons
J: Ship
K: Magic

SUNKEN RUINS
A: Spinner
B: Clam (Teschio)
C: Locked Doors

THE MAGIC CANDLE

CREAZIONE E SVILUPPO PERSONAGGI:
Al vostro personaggio principale, Lucas, potrete aggiungere al gruppo nuovi eroi fino ad un numero massimo di cinque. I migliori da utilizzare sono, Sakar, Nehor, Min, Eflun e Ziyx, che si trovano al castello del re. Andate al Crystal Castle il più alla svelta possibile, lasciateci la compagnia iniziale e arruolate Kruga, Madir, Lupi, Tamas e Dakar. Dovrete avere tre Spellcaster (formulatori di incantesimi) alla fine del gioco per uscirne vittoriosi.

Le armi standard e la armature sono disponibili in parecchi città, ma le Armor di Mithreal sono vendute solo a Kharin. Date a tutti i Brom Bows ed una buona scorta di frecce. Ogni personaggio capace di maneggiare una spada dovrebbe possederne una delle migliori (relativamente alla propria capacità), eccezion fatta per i nani che per combattere usano l'ascia. Date a tutti i vostri eroi il miglior equipaggiamento possibile e continuate a raffinarlo, comprandone altro più affidabile non appena sarà possibile.

A Bondell incrementate al massimo il charisma di Lucas ed insegnategli il Dwarvish a Soldain o a Kharin. Cercate di aumentare le Learning Ability e le Weapon Skills di tutti i personaggi. Non appena avrete denaro a disposizione incrementate anche l'abilità degli Spellcaster; ci sono delle fontane magiche nella maggior parte dei dungeons dove potrete pregare gli dei affinchè aumentino al massimo i valori dello status di ogni personaggio.

Il denaro può essere guadagnato sfruttando le secondary skill dei personaggi o semplicemente con il gioco d'azzardo (anche se dopo un po', con quest'ultima opzione, non riuscirete più a vincere). Il miglior modo per far soldi consiste nel comprare gemstone dai nani erranti per strada e poi rivenderle ad alto prezzo nelle città.
Dovrete parlare a tutti i cittadini di ogni villaggio per ottenere preziose informazioni. Ricordatevi che le varie popolazioni appaiono in strada a certe ore del giorno e che certi personaggi saranno particolarmente difficili da incontrare. Fuori dalle città la gente viaggia esclusivamente sui sentieri e sulle strade principali, perciò ispezionatele tutte, relativamente ad ogni borgo, per incontrare tutti gli abitanti di ogni differente area.

Interrogate sempre i Monaci sui Gods e sui Temples. Ai maghi fate domande sui Teleportals. I Mercanti vendono oggetti utili per utilizzare le Teleportal Chambers, mentre i nani vendono tesori di vario genere. Per vedere la mappa del vostro attuale livello in un dungeon, utilizzate una perla dentro alle scodelle (Bowls) che si trovano disseminate un po' ovunque.

Agli oggetti indispensabili appartengono le coperte (Blankets), che permettono di riguadagnare Health Points durante le soste in accampamento, gli stivali (Boots), che vi permettono di attraversare particolari zone dei dungeon, i picconi (Picks), che purtroppo dopo un po' si rompono (quindi cuccatevene più di uno), i badili (Shovel), alcune corde (Ropes - prendetene due o tre per volta), e le lenti (lens), che permettono di vedere impronte ed iscrizioni. Risulta necessario, inoltre, far scorta di pozioni ed erbe durante la sosta nelle città e ispezionando, qualora ve ne capiti l'occasione, le coltivazioni selvagge nei dintorni.

IL CASTELLO DEL RE:
Il gioco inizia al livello 2. La Knight's Room si trova a questo stesso livello, ma la Guest Room si trova al livello 3 (utilizzate le scale a sud per arrivarci). La Knight's Room si trova proprio ad ovest della Throne Room. Assoldate la compagnia iniziale chiamando ogni personaggio ed invitandolo ad unirsi a voi. Parlate a tutte le persone con cui riuscirete a farlo (dipende dal vostro Charisma), ma assicuratevi di dialogare soprattutto con Mikemira e Belazar. Per riguadagnare Health Points ed imparare incantesimi andate a livello 3 e nella vostra stanza (sul muro ad Ovest).

PORT AVUR:
Incrementate il vostro capitale, comprate oggetti ed incrementate le vostre Skill. Assicuratevi di interrogare gli Orcs nella prigione sull'-Hammer. Il capitano si trova nella sezione a Nord-Ovest della città e la prigione si trova direttamente ad Est di questa. Per entrare nella prigione dovrete innanzitutto corrompere il capitano delle guardie per ottenere un pass. Chiedete a Father Orbonn delle Research e a Bordal del Dermagud. Offrite della birra a Ermal. Alla biblioteca fate domande su Hoym e Meardom.

SOLDAIN:
Visitate Rabbonkar ed imparate il Dwarvish. Parlate a Yodan di Hoyam e chiedete a Okdark di Hoyam e di Hammer. Makaso sa come aumentare le capacità di apprendimento dei vostri personaggi (Learning Ability). Hokando possiede molte notizie su Valon e Azidamus conosce bene Sabano.

DERMAGUD:
Raggiungete la Teleportal Chamber dirigendovi tutto a Nord e poi ad Est. La porta della chamber si trova sul muro a Nord; entrateci ed utilizzate tre cubi (Cubes) per teletrasportarvi a Yberton. Andate al Crystal Castle verso Nord.

CRYSTAL CASTLE:
Andate nell'angolo a Nord-Est della Guest Room e a quello Nord-Ovest della Knight's Room. Licenziate il vostro manipolo di eroi e arruolatene uno nuovo (Vedi: CREAZIONE E SVILUPPO DEI PERSONAGGI). Andate a Est della Knight's Room e scendete le scale che portano a Crezimas.

CREZIMAS:
Livello 1: Andate a Ovest, Nord, Ovest, Nord, combattete nell'agguato, Nord, Est, Nord, Ovest, Nord fino al Portale che conduce alle scale del livello tre. Qui giunti andate ad Ovest, a Nord e poi ad Est fino alla Teleportal Room. Utilizzate la Pyramid, il Cube e la Sphere per teletrasportarvi a Pheron. Andate a Dermagud.

DERMAGUD:
Andate all'uscita all'angolo Nord-Est e dirigetevi al piano superiore al Tempio di Valon per venire a sapere la preghiera in grado di svegliare il dio. Ritornate a Dermagud e andate nella stanza di Valon e pregate proprio vicini al dio. In questo modo potrete aumentare i vostri attributi. RItornate a Port Avur e salpate per Fubernel. Andate a Bondell in Fubernel.

BONDELL:
Parlate a Tuten della Tower Of Shadrum e chiedetegli un consiglio. Chiedete a Meliso delle tre leve (Three Levers). Fate in modo che Tonton incrementi al massimo il Charisma di Lucas. Chiedete di Circlet a Shumme, di Furnace a Nimmet e poi chiedete un consiglio a Meliso, Hubbo e Jepne. Fozimar aumenterà le vostre Learning Ability. Andate a Delkona.

DELKONA:
Per entrare a Delkona dovrete corrompere il tizio al bancone (95 gold). Una volta entrati chiedete di Khazan a Pupin. Alla biblioteca fate domande sulla Sunken Isle, su Khazan e sugli Obelisk. Interrogate Genevar sugli Obelisk. Andate in nave a Shendy e poi raggiungete Keof.

KEOF:
Chiedete di Star a Hosan, di Vocha a Numbar, di Candle a Atlan, e del Ring a Dolomar. Chiedete un consiglio a Meldon. Alla biblioteca fate domande sui Teleportal e sulla Sherro's Legend. Portatevi in nave a Kuskunn, ma assicuratevi di tornare entro quindici giorni, altrimenti il vascello salperà senza di voi. Andate al tempio di Nexis e imparate la preghiera. Dopo esser tornati a Keof, salpate per le Isles Of Ice. Andate a Vocha.

VOCHA E HAMMER:
Andate da Nexis al secondo livello e recitategli la preghiera. La Fountain Of Stremght si trova al livello 2; la Fountain Of Agility si trova al livello 4; la Teleportal Chamber al livello 3 e la Chambur's Tomb al livello 6.

La miglior strada da seguire consiste nel salire le scale per il livello 2. Salite poi quelle in mezzo al muro a Sud per passare al livello superiore e salite infine quelle che portano al livello 4. Salite la rampa di scale nell'angolo a Nord-Est per passare al livello 5 e poi salite quelle per il sesto. Scavate sulla tomba per recuperare il martello (The Hammer). Tornate al livello 5 e poi al quarto. Attraversate il portale nell'angolo Nord-Ovest del livello 4 che porta al livello 2. Andate poi a Nord fino a Nexis. Ritornate alla Nave e poi a Keof. Portate il vascello a Port Avur e ritornate a Soldain.

SOLDAIN:
Date l'Hammer a Okdark e chiedete di Hoyam. Camminate fino al Sur's Temple e imparate la preghiera. Andate poi agli Ice Plains e alla Wolf Rock (consultate le INDICAZIONI SULLA MAPPA). Annotatevi la posizione dell'Iron Lever (la sbarra di ferro).

WOLF ROCK:
Utilizzate Hoyam sul lupo e prendete la Star. Andate a Lymeric.

LYMERIC:
Comprate IShban da Remulda. Chiedete un consiglio a Zeke e parlate del cancello (Gate) al Gatekeeper.

SUDOGUR (SOTTO A LYMERIC):
Salite la rampa di scale a Sud-Ovest per arrivare al livello 2. Qui attraversate il portale a Sud-Ovest che conduce ad un'altra zona dello stesso livello. Salite le scale per il terzo e poi quelle per il quarto. Visitate Sur in mezzo all'acqua. Recitate la preghiera ed incrementate i vostri attributi. Attraversate il portale per il livello 5 e andate nella Vault. Utilizzate la Star per aprire la cripta (Vault). Utilizzate la lente per leggere la pergamena Zirvanad che compone la fine del rituale di fine gioco. Uscite dal dungeon e ritornate al castello del re.

IL CASTELLO DEL RE:
Parlate a Belazar un'altra volta e chiedetegli un consiglio. Chiedete di Meardom a Baratt (lo troverete verso le 06.00 mentre sta pulendo la conference room). Egli vi aprirà il cancello per Meardom.

MEARDOM:

Si trova sotto il castello del re. Scendete le scale verso il livello 2. Scendete poi al tre e, sempre con le scale, al quattro. Giunti al quinto andate all'obelisco e recuperate la parola Sastamounu. Tornate al livello 3, attraversate il portale per il secondo livello e salite la nuova rampa di scale scale che porta al terzo. Andate nella Teleportal Chamber e utilizzate la Pyramid, la Sphere e la Pyramid per trasferirvi a Knessos. Ottenete la locazione dell'obelisco sopra alla Wizard's Isle. Ottenete anche la parola Ezberekene e andate al tempio di Kalb dove imparerete la relativa preghiera. Andate da Kalb a Dakland, pregatelo e incrementate i vostri attributi. Andate a Shiran.

SHIRAN:
Chiedete a Kemkezar delle voci (rumors) per ottenere la locazione del Teleportal per Sargoz. Chiedete di Thakass a Yetmishi e comprate uno Zoxxin da Fizkreto. Interrogate Freyapkin sull' Ash Of Shir-aka e parlate di Brennix a Gnetra per ottenere la locazione dell'Iron Lever. Andate al Pax Temple e poi a Knessos.

KNESSOS:
Parlate a mimosh. Salpate verso la Wizard's Isle e poi andate a Thakass.

THAKASS:
Entrate nel livello 8. Scendete le scale al settimo e poi al sesto. Utilizzate la rampa che conduce al quinto e quella che porta al quarto. Scendete le scale fino al terzo e al secondo. L'ultima rampa vi condurrà al primo; andate nella stanza sul muro a Nord e continuate a interrogare sul Blue Ring il Mad Wizard fino a quando non ve lo darà. Attraversate il portale che conduce al livello 5 per uscire più alla svelta. Salpate per Knessos e poi andate al Teleportal a Sud di questa città, vicino al Lake Shan. Utilizzate il teletrasporto per raggiungere Trilliad. Utilizzate la Sphere, il Cube e la Pyramid. Da Trillian andate a Merg.

MERG:
Andate al museo e fate domande sull'Elven Cloak. Chiedete di Elliddrin a Lokhan e poi andate a Theldair.

THELDAIR ED IL SHERRO'S HIGH CALL:
Chiedete di Suerfin a baelin e dello Sherro's High Call a Gilondo. Interrogate Fay sulla Dream Dust e comprate un Demaro da Hextaris. Andate al tempio di Hissen per imparare la preghiera. Andate dal dio Pax, pregatelo e incrementate i vostri attributi. Trovate l'Iron Lever (Vedi INDICAZIONI SULLA MAPPA). Andate a Kharin.

KHARIN:
Parlate del Teleport e della Key Combination a Shagar. Comprate una Mithreal Armor dall'Armory. Chiedete del Cloak a Pugar, del Bedangidar a Kurek e del Sunken Isla e dei Three Levers a Kabuck. Andate al Crystal Castle.

CRYSTAL CASTLE:
Chiedete alla regina la Crystal Dust. Interrogate Glenli sulle Elven Maids e sui Song. Chiedete di Sargoz a Truk e poi domandate un consiglio a Remon. Interrogate Edromir sull'Item e chiedete di Crezimas a Umaro. Andate a Crezimas.

CREZIMAS:
Dovrete uccidere tutti i mostri in tutte le stanze e in tutte le imboscate. A livello 4 scavate nell'angolo Sud-Ovest della Hall Of Dreams e trovate il mantello (Cloak). Al livello 5 andate dal Hissen e pregatelo per incrementare i vostri attributi. Tornate dalla regina e chiedetele la Crystal Dust. Lasciate il castello e andate al Paladin Temple dove imparerete la preghiera. Andate a Bedangidar.

BEDANGIDAR:
Entrerete al livello 3; Paladin si trova al livello 1, raggiungetelo perciò e pregatelo per incrementare i vostri attributi. Andate nella prigione, sempre al livello 1, aprite la gabbia (Cage) e liberate l'uccello. Andate al livello 5 e prendete il Brennix. Solo Lucas potrà raccoglierlo. Uscite e tornate a Theldair.

THELDAIR:
Andate alla Council Hall e chiedete la Dream Dust a Somona. Andate a Sumruna.

SUMRUNA:
Interrogate Farhad sull'amuleto e salpate per l'Isle Of Vo. Trovate l'obelisco ed imparate la parola Vrakkalamhir. Ritornate a Sumruna e portate la nave a Fubernel. Localizzate il Tempio di Heru ed imparatene la preghiera. Andate a Khazan.

KHAZAN:
Al livello 2 si trova una stanza con quattro simboli che corrispondono alle chiavi del Teleportal da Khazan a Sargoz. Trovate Heru al livello 5, pregatelo ed incrementate i vostri attributi. Uscite verso Heavenly. Andate a Nord per trovare l'unicorno; utilizzate lo Sherro's High Call sull'unicorno per prendere il Green Ring. Ritornate a Khazan e andate a Delkona salpando infine per l'Isle Of Giants. Andate a Shadrum.

SHADRUM:
Entrate al livello 7. Portatevi al livello 1 e posizionatevi verso il muro a Nord entrando nella Hall Of No Return. Quando toccherete un Portal andate ad Est verso il muro e poi a Sud. Quando il re vi esaudirà un desiderio voi chiedete un Circlet. Aprite il forziere nella Hall Of Venom dove troverete la preghiera per il Bubble Of Captivity: Tefk, Akamur, Darda-iym. Andate nella Teleportal Chamber al livello 1 e teletrasportatevi a Shiran, utilizzando la Pyramid, il Cube e la Pyramid.

SHIRAN:
Il personaggio con il Cirlet dovrebbe andare sull'isola al centro della città e prendere i ramoscelli (Twigs) che si trasformeranno nell'Ash Of Shir-aka. Ora dividete la compagnia in tre gruppi e mandatene ognuno ad uno dei Levers. Una volta arrivati, tirate le tre leve contemporaneamente per far innalzare la Sunken Isle. Dirigete i tre gruppi verso un punto direttamente a Nord della Baia della Sunken Isle e riunite la compagnia. Utilizzate il Teleport Spell per andare sulla Sunken Isle.

SUNKEN ISLE ED IL RITUAL OF AWARENESS
Qui imparerete il Ritual Of Awareness: Rehtem Verek; Eklem Kenek, Elatir Gnassar. Andate a Khazan su Fubernel. A Khazan andate al Teleportal ed usate la Sphere, la Pyramid ed il Cube per trasportarvi a Sargoz.

sargoz:
Andate al livello 4 ed utilizzate il Cloak per prendete il White Amulet dalla fornace. Andate alla Teleportal Chamber e trasferitevi a Pheron, usando il Cube, la Pyramid e la Pyramid. Andate nella Teleportal Chamber di Pheron e trasferitevi alla Hidden Valley utilizzando i tre Cube. Entrate nella valle.

HIDDEN VALE:
Il vostro primo Magic User dovrà posizionarsi sulla WHite Light (di fronte alle candele) e possedere il White Amulet nonché il Rite Of

Awareness. Il secondo Magic User dovrà posizionarsi sulla Green Light (a destra delle candele) e portar con sè il Green Ring, la Dream Dust e le tre Words Of Will (le tre parole).
Il terzo Magic User dovrà posizionarsi sulla Blue Light (a sinistra delle candele) e possedere il Blue Ring, la Crystal Dust, la Bubble Of Captivity e la Shir-aka Ash.
A questo punto il primo Magic user dovrà pregare: Rehtem Verek (RETURN), Eklem Kenek (RETURN), Elatir Gnassar (RETURN). I seguenti passaggi dovranno essere recitati prima che la Dust e le Ashes si posino al suolo:

MAGIC USER 3:
Lancerà la Crystal Dust e reciterà "Tefk Akamur Darda-iym".

MAGIC USER 2:
Lancerà la Dream Dust e reciterà "Sastamouno Ezberekene Vrakkalamhir". Quindi reciterà "Ude Samaid Dehuble".

MAGIC USER 3:
Lancerà la Shir-aka Ash e reciterà "Exiteralmisto Haxobez Beshiam".

MAGIC USER 1:
Reciterà "Ekburamitral Hox Begone".

INDICAZIONI SULLA MAPPA:

I dungeons possono essere consultati con il sistema di auto-mappaggio del programma. Alla mappa fornita nella confezione del gioco originale aggiungete questi templi o queste particolari locazioni:

1) Vocha si trova nella punta a Sud-Est dell'isola nell'angolo a Sud-Ovest della mappa.
2) Sull'Isle Of Giants, Shadrun si trova al centro.
3) Un obelisco si trova sull'Isle Of Vo.
4) Andando ad Est delle parole "Isle Of Vo" sulla mappa, troverete un Iron Lever sulla spiaggia.
5) Andando a Est della locazione (4) e a Sud del Plyan si trova il dio Pax (sul lato Ovest del fiume in mezzo).
6) A Nord-Est della Hidden Vale, proprio al di fuori dell'anello di montagne, si trova il Paladin Temple.
7) Ad Ovest della Hidden Valley, sulla spiaggia a Nord dello small cove, si trova il Hissen Temple.
8) Sull'isola di Fubernel il tempio di Heru si trova sulla punta della penisola verso Sud-Est. Khazan è direttamente a Ovest, sulla punta Sud della penisola sulla spiaggia Ovest.
9) Andando a Est di "Heavenly" sulla mappa, troverete Khazan On Heavenly.
10) L'unicorno si trova a Nord del suo nome, circa 1,5 cm. sotto la punta in alto dell'isola.
11) Proprio sotto alla seconda parola di "Little Phen" si trova la Elf maiden in prossimità della riva Sud del fiume. Un Teleport si trova a Nord di questa locazione, sulla spiaggia a Nord-Est della baia. A Nord-Est di quest'ultima locazione e proprio sotto a "Kuskunn" si trova il tempio di Nexis.
12) Il Dermagud Dungeon si trova un pizzico ad Ovest di "Brelleth".
13) A Sud di Donduk si trova il Valon Temple. A Sud-Est di quest'ultimo, nella porzione Nord della catena montuosa in mezzo, si trova il Sur Temple.
14) Un Teleport si trova nell'angolo in fondo a Nord-Ovest della mappa.
15) Sull'estremità Sud della penisola del Nord degli "Ice Plains"
si trova un altro Iron Lever. Di un poco a Nord-Ovest c'è il Lever e a Nord della "Of" (Bay Of Sunken Isle) c'è la Wolf Rock.
16) Il dio Kalb si trova South della "Darling Mountain", nella porzione mediana della spiaggia ad Ovest della baia, sempre sullo stesso lato dell'isola. Il tempio di Kalb si trova di un pizzico a Sud della montagna a Nord-Est di Darkland.
17) Ad Ovest della Kraken Bay, sulla punta della penisola di mezzo, si trova un altro Iron Lever. Il Pax Temple e praticamente a Sud di questa locazione, sulla punta a Nord-Ovest della penisola che attraversa la Bay Of Meric.
18) Un obelisco si trova nell'angolo a Nord-Est della mappa, a Nord-Est di Kisoen.
19) Il Thakass Dungeon si trova sulla Wizard's Isle.
20) A Nord di Shan si trova un Teleport. Proprio a Est di questo si trova una Elf Maiden.
LA LISTA DEI TELEPORTALS (Da-"nome locazione", a-"nome locazione", combinazione oggetti, Cube, Sphere, Pyramid):

1) Pheron, Bay Of Meric, C-S-C
2) Pheron, Hidden Vale, C-C-C
3) Dermagud, Isle Of Ice, P-C-S
4) Dermagud, Pheron, S-P-C
5) Dermagud, Selderrad, C-P-C
6) Dermagud, Yberton, C-C-C
7) Vochalce, Plains, P-S-S
8) Vocha, Meram, C-C-C
9) Vocha, Shendy, S-S-S
10) Sudogur, Sumruna, P-P-P
11) Sudogur, Darvale, C-P-C
12) Sudogur, Pheron, C-S-C
13) Thakass, Sargoz, S-P-C
14) Thakass, Bihun, C-P-P
15) Thakass, Khiriss, P-S-P
16) Thakass, Pheron, S-C-S
17) Thakass, N. Bihun, C-P-P
18) Shadrum, Marmaris, S-P-C
19) Shadrum, Isle Of Giants, S-S-S
20) Shadrum, Fisestar, C-C-P
21) Shadrum, Shiran, P-C-P
22) Khazan, Yberton, S-S-C
23) Khazan, Sargoz, S-P-C
24) Khazan, Port Avur, S-S-S
25) Khazan, Shendy, P-C-P
26) Shendy, Piyan, C-S-C
27) Shendy, Uberion, P-P-C
28) Shendy, Dakland, S-C-S
29) Bedangidar, Udar, S-P-P
30) Bedangidar, Pheron, S-S-P
31) Bedangidar, Shendy, S-S-S
32) Crezimas, Trilliad, P-S-C
33) Crezimas, Fubernel, C-P-S
34) Crezimas, Pheron, P-C-S
35) Crezimas, Selderad, S-P-P
36) Sargoz, Pheron, C-P-P
37) Sargoz, Fubernel, P-P-C
38) Sargoz, Hidden Vale, S-S-S
39) Kherbel, Merg, C-C-C
40) Kherbel, Hidden Valley, C-P-P
41) Kherbel, Fubernel, P-S-P
42) Kherbel, Pheron, S-S-C
43) Meardom, Knessos, P-S-P
44) Meardom, Fubernel, C-P-S
45) Meardom, Udar, C-C-S
46) Meardom, S. Kendar, P-S-C
47) Khiriss, Trilliad, S-P-C
48) Khiriss, Shertuz, P-C-P
49) Khiriss, Fubernel, S-C-C
50) Khiriss, Shendy, P-P-P

SHADOW OF THE BEAST

CONSIGLI GENERALI:
Fate molta attenzione perchè nelle versioni successive dello stesso prodotto i programmatori hanno pensato "bene" di togliere il famoso cheat mode attivabile con la pressione del tasto sinistro del mouse e del fire a partire dalla prima schermata di presentazione fino alla richiesta di inserimento del disco 2. Se siete fortunati potrete ottenere vite infinite, in caso contrario leggete questa soluzione e prendetevela con i designer Psygnosys!

DAL MEADOW ALLA CHIAVE:
Dal punto di inizio andate a sinistra facendo attenzione ai pietroni, ai pipistrelli e agli spuntoni sul suolo. Quando raggiungerete l'albero camminateci dentro.
Andate a destra e saltate le palle di fuoco che arriveranno da dietro. Scendete la scaletta e andate a sinistra , prendendo a pugni la vespa gialla. Scendete la scaletta successiva, andate a sinistra e prendete a cazzotti, inginocchiandovi, gli insetti verdi. Scendete l'altra scala, andate a sinistra e scendete ancora. Andate a sinistra attraversando il ponte, evitando le radici degli alberi che scendono dall'alto. Scendete la scala, andate a destra e prendete a cazzotti gli orchi viola che incontrerete. Scendete la scaletta successiva e quella seguente sulla destra.
Scendete la scaletta di bambù, andate a sinistra e scendete la seguente scaletta fatta dello stesso materiale. A metà della discesa andate a sinistra, facendo attenzione alle gocce velenose e prendendo a pugni gli orchi. Non fatevi prendere dal panico se state per finire l'energia: una nuova "dose" sta per arrivare! Continuate verso sinistra e saltate la crepa per raggiungere la chiave. Non cadete o saranno guai seri!!!

VERSO IL MEGA MOSTRO:
Raccogliete la chiave e andate a destra, lasciandovi cadere nella spaccatura (ora si potrà fare!). Andate a destra e raccogliete la dose di energia supplementare. Continuate verso destra facendo attenzione ai serpenti; salite la scaletta di bambù, quella di legno e poi andate a sinistra. Scendete la scala successiva e continuate verso sinistra (attenzione agli orchi!) fino ad incontrare un mostro sputa-fuoco. Chinatevi per evitare le fiammate e continuate a scazzottare la sfera fino a farla disintegrare. Fatto ciò, andate verso destra ed entrate nel Teleport.
Quando riapparirete salite la scaletta di legno e andate a destra. Ci sarà un breve caricamento da disco ed il mega mostro apparirà. Non lasciatevi toccare e continuate a sparare fino ad ucciderlo.

PER OTTENERE ENERGIA EXTRA:
Andate a destra passando il ponte, fate attenzione agli orchi verdi e agli spuntoni sul soffitto, e salite la prima scala che incontrerete. Andate a sinistra ed uccidete gli orchi verdi per scoprire un interruttore sul muro. Prendetelo a pugni per disattivare un campo di forza più in là nel gioco.
Tornate a destra e salite la scaletta. Andate a sinistra, schivando gli occhi volanti e scazzottando i pipistrelli rossi, e prendete la chiave. Tornate a destra (oltrepassando nuovamente pipistrelli e occhi) e oltrepassate la scaletta per raggiungere il barile di petrolio. Prendetelo a pugni e raccogliete la bottiglietta per quattro punti energia supplementari.
Tornate a destra, scendete la scaletta, andate a destra, giù per quella successiva, a destra ancora e su per la prossima scala - attenzione alla lumaca! Scendete in fondo alla scaletta sulla destra e dirigetevi a sinistra. Fermatevi subito dopo la pietra dondolante ed inginocchiatevi. Oltrepassare i demoni blu e le teste di drago richiede un attentissimo lavoro di temporizzazione dei movimenti per evitarli, dato che non potranno essere distrutti in alcun modo.
Passati questi nemici, continuate verso sinistra fino ad arrivare al simbolo rimbalzante della Psygnosys. Prendete a cazzotti i primi due pipistrelli quindi correte direttamente sotto il simbolo. Scendete la scaletta facendo attenzione a non urtare la lumaca. Saltatela verso destra e lasciatevi cadere alla fine della piattaforma. Andate a destra e temporizzate i vostri movimenti per evitare i teschi e le vespe. Procedete verso destra e raccogliete la dose supplementare di energia.

ATTRAVERSO IL POZZO, VERSO L'USCITA:
Scendete la scaletta alla vostra sinistra e dirigetevi a destra, saltando la strana creatura che si muove furtivamente. Scendete la scaletta successiva e andate a sinistra, oltrepassando la statua. State attenti alla fiamme che scaturiscono dal pavimento e alle vespe bombardiere! Scendete la scaletta seguente e andate a sinistra. Colpite il ragno per scacciarlo dal pavimento e scendete la scaletta successiva. Andate a sinistra, salite la prossima scala, a sinistra ancora e poi giù. Andate a sinistra e prendete a pugni il fantasma; salite la scaletta e andate a destra. L'interruttore colpito un po' di tempo fa avrà disabilitato il campo energetico, permettendovi di raccogliere il Power Punch.
Andate a sinistra e scendete tutta la scaletta, facendo attenzione ai fantasmi a metà strada. Andate a destra, facendo nuovamente attenzione ai fantasmi, e temporizzate i vostri movimenti per oltrepassare i motori a reazione. Andate a destra oltrepassando la scaletta, prendendo a pugni i fantasmi ed i serpenti. Schivate gli spuntoni e chinatevi rapidamente continuando a colpire il mostro sputa fuoco fino ad ucciderlo (esploderà). Attraversate la porta e salite la scaletta fino all'esterno del pozzo, in modo da tornare nuovamente all'aperto, nel Meadow.

VERSO IL CASTELLO:
Dirigetevi verso destra, prendendo a calci i pilastri per rivelare altri Power Points. Dopo il caricamento da disco, fate attenzione ai draghi che vi passano sopra sganciando pericolosi ordigni. Quando avrete raggiunto il muro esterno del castello, andate oltre la porta e saltate per prendere la torcia - senza di questa non potrete vedere un bel niente dentro al maniero. Tornate a sinistra e attraversate la porta di prima.

VERSO IL DRAGO A TRE TESTE:
Una volta all'interno del castello, andate a sinistra, salite, a destra e state attenti alle piccole astronavi sganciabombe. Raccogliete l'extra forza, scendete, andate a destra il più possibile e poi a sinistra. Scendete, andate a sinistra e prendete l'energia extra, facendo attenzione ai tizi che appaiono dalle botole sul pavimento.
Salite, andate a destra per collezionare l'energia extra e per raggiungere la chiave inglese. Raccoglietela e andate a sinistra il più in fondo possibile. Scendete, andate a destra, scendete ancora e poi a destra nuovamente e lasciatevi cadere giù dalla piattaforma. An-

date a sinistra oltrepassando il ponte quindi scendete e andate a destra, facendo attenzione alle scimmie giganti. Scendete e continuate a dirigervi verso sinistra fino a trovare un forziere. Colpitelo e prendete la pistola.
Andate il più a destra possibile fino a raggiungere il campo di forza. Utilizzate la chiave inglese per attraversarlo, quindi andate su, a sinistra, giù, a sinistra, su, a destra e giù (Yuck!).
Andate il più a sinistra possibile quindi scendete e andate a destra. Sparate al drago a tre teste fino a farlo esplodere.

VERSO IL DRAGO:
Per attraversare la porta dovrete possedere la chiave (ne dovreste aver raccolta una qualche tempo fa) ed ora dovrete indossare una maschera. Ora il gioco si trasformerà in una specie di furioso shoot'em up, quindi continuate a martellare verso destra, calciando i pilastri per ottenere extra energia fino a raggiungere il mostro gigante. Mirate e colpite le chele sopra e sotto alla lingua del mostro per ucciderlo.
Se possedete la seconda chiave, attraversate la porta per lasciare il castello. Dirigetevi a destra, colpendo i pilastri per ottenere energia e colpendo il drago alla fine per ucciderlo.

Godetevi i complimenti!

SPACE ROGUE

CONSIGLI GENERALI:
Il "personaggio" che svilupperete nel gioco corrisponde più esattamente alla vostra astronave piuttosto che al "brutalone" rubacuori di copertina. Per fare ciò dovrete allora equipaggiare al meglio il vostro mezzo di trasporto e combattimento; dedicate qualche ora per far moltissima pratica di guida con il joystick (si rivela un device pressoché essenziale); iniziate poi a giocare comprando quattro cargo pods supplementari, un'armor più avanzata, un secondo aft shield e quattro-cinque siluri al plasma. Utilizzate l'opzione Query per raccogliere messaggi e individuare altre astronavi. Data l'estrema semplicità dell'area di gioco non abbiamo realizzato alcun tipo di mappa, privilegiando solo la lista di oggetti e personaggi indispensabili da localizzare.

CONSIGLI SUI VIAGGI E I COMBATTIMENTI:
Sparate tre colpi per volta, in modo da poter sparare alla massima potenza senza scaricare le batterie.

Contro i nemici più forti utilizzate il Newtonian Flight dopo aver raggiunto la velocità massima di crociera, quindi girate intorno all'avversario e abbattetelo. Nei campi di asteroidi utilizzate il Newtonian Flight per schivare i pietroni ed evitare di esser colpiti. Girate alla larga delle Nebulose - i Manchi attaccano soprattutto qui!

FAR SOLDI:
Dimenticate l'Hive, ci vuole troppo tempo per racimolar denaro. Alternativamente date al commercio, sfruttando i quattro cargo pods supplementari e caricando merci a bordo. La miglior rotta commerciale va a/da Denebprime, deneb ed il Free Trader's Bassruti. Le liste del cargo ed i prezzi variano ogni 24 ore ad ogni stazione, fluttuando generalmente da quattro a otto crediti in entrambi i sensi.

Al Free Traders comprate il Forged CRs, gli Explosives e gli X-Rated Holos da vendere su Denebprime. Qui comprate invece Brandy, Exotic Pets (particolarmente redditizi nei commerci!), Videogames e Souvenirs da vendere al Free Traders. Cercate anche di comprare i Supercomputers a Hiathra e venderli a Micon II. Potrete spesso ottenere prezzi migliori da qualsiasi altra parte, ma queste sono le migliori rotte commerciali in assoluto per far grossi guadagni alla svelta. Per vendere beni di contrabbando avrete bisogno dei Forged Cargo Papers da Robocrook.

Se volete intraprendere una carriera come pirati sceglietevi uno Scow come vostro primo bersaglio. Immagazzinate almeno dieci siluri al plasma, due Nove Missiles e tre missili SM-1. Anche un Particle Beam Laser potrà risultarvi utile. Quando lanciate un missile, assicuratevi che il vostro nemico non abbia le contromisure attivate e che non stia compiendo una manovra evasiva.
Non appena guadagnerete un po' di crediti comprate subito i Turbo-Thrusters, una dotazione ulteriore di scudi ed un'unità ECM 75% (completando alcune missioni potrete anche ottenere maggior equipaggiamento).

ROBOCROOK & ALTRI PERSONAGGI:
Robocrook appare casualmente fra le sbarre che attraversano i quadranti. Continuate ad offrirgli denaro ed egli potrà vendervi alcuni oggetti utili: Forged Cargo Papers, Keycards, il Ruby Cube, ecc. Potrete incontrare altrettanto casualmente altri personaggi come: Ichicki (possiede utilissime informazioni sulla Black Hand e sui Manchi), uno spaziale vagante (informazioni), Veda The Urselluts (vende Amoebic Lemses), un pirata da un occhio solo di nome Flitch ed un mercante (informazioni sugli NSBs). I baristi hanno sempre informazioni e consigli utili da comunicare e dovreste perciò parlare con tutti quelli che incontrerete.
E' possibile rubare dalle cassaforti, ma se verrete catturati dovrete pagare una multa e sarete sbattuti fuori dalla base o dal pianeta in questione.

LE MISSIONI:
Molte di queste possono essere completate in qualsiasi ordine, nonostante qualcuna richieda particolari oggetti recuperati in altre. Il punto d'inizio di ciascuna missione viene mostrato accanto al nome.

PILOT'S LICENCE: HIATHRA
Si può ottenere rispondendo a domande multiple quando incontrerete Orellian su Hiathra, Karonus. Chiedetegli il CCRC-07 Form, da utilizzare per visitare Koth Carrier.

STEALTH BOX: MICON I
Parlate a Sir Eld su Micon I, Karonus. Egli vi darà una statuetta da consegnare ad Orellian nella Starbase di Hiathra. Fate ciò, dicendo che non è opera di corruzione (it is not a bribe). Ritornate da Eld che vi darà alcune preziose informazioni ed uno Stealth Box che ridurrà le possibilità di venir intercettati dalle astronavi nemiche.

LA SORELLA DI CEBOK: KARONUS
Quando chiederete di Tiwa e Hive a Cebok, egli vi ordinerà di andare a recapitare una lettera a sua sorella (Tiwa) su Lagrange per darvi in cambio informazioni su Hive. Fatelo e poi consegnate un'altra lettera a Cebok per ottenere la locazione di una Keycard.

CONSEGNA DEL MICROCHIP:
Al fine incontrerete una pirata errante che vi proporrà un lavoro. Accettate e trasportate il microchip a Chi-Sha alla Free Guild.

NULL DAMPER: ARCTURUS
Dopo aver trovato Veda The Ursellus (che appare a caso tra le griglie) e aver comprato le Amoebic Lenses per 250 Crediti, dirigetevi alla ISS Koth, Arcturus. Utilizzate una Keycard per avere accesso ad una zona segreta, quindi attraversatela ed andate immediatamente a sinistra (per evitare l'allarme nascosto nel pavimento). Esaminate il Power Generator in fondo alla stanza e prendete il Transmutation Coil. Portate quest'ultimo al professor Prosk su Micon IV, ZED N27. Accettate il Null Damper quando vi verrà offerto.

REPAIR DROID: CASUALE
Al fine incontrerete un Droid di nome LUX-23A che vi incaricherà di cercare il suo amico robot MAID. Quest'ultimo si trova nascosto al Free Traders, con il falso nome di Chi-Sha. Menzionate allora LUX e MAID vi seguirà nelle vesti di Droide per riparazioni (Repair Droid). Non riportate MAID da LUX (non otterreste alcuna ricompensa) e, invece, tenetela con voi per poter disporre di un ottimo Droide per le riparazione che vi aiuterà a terminare più velocemente il gioco.

DUCHESS AVENSTAR: DENEBPRIME
Dopo quindici o al massimo venti trasporti tra Denebeprime ed il Free Traders dovreste essere in possesso di abbastanza denaro per attrezzare al meglio e completamente la vostra nave (ciò sarà possibile comunque solo se nel frattempo avrete continuato ad apportare migliorie ed optional supplementari). Avrete bisogno di almeno 500 armor, parecchi missili, il miglior Shield possibile ed il Particle Beam.

Prima di poter comunicare con successo con la Duchessa di Avenstar su Denebrprime dovrete possedere una "fierce reputation" (una fama di spietati e crudeli combattenti cioè!). Per ottenerla uccidete un po' di Manchi nello spazio aperto e distruggete anche qualche Vulture. Dopo aver fatto ciò la Duchessa vi darà un Beam Lock, indispensabile per poter agganciare con i laser il bersaglio delle navi nemiche con molta facilità. Ella vi parlerà anche del Generale Targon, aka Rayson, e del nome in codice della sua missione: FERRET. Sempre su Denebprime il Dottor Felsane vi incaricherà di una missione in cambio della quale potrete ottenere un Malir Artifact che potrete, in seguito, rivendere al Bakhili Far Trader per acquisire informazioni sui Manchi.

TARGON: MICON II, ARCTURUS
Nonostante possiate trovarlo qui, Targon è pazzo e abbisogna di un'iniezione di NSB prima di rivelarvi qualsiasi tipo di informazione. L'NSB si trova alla Bassruti Mining, sorvegliato da un mostro mutante. Per prendere l'NSB atterrate a Bassruti, andate a Nord della parte frontale della vostra nave e poi dirigetevi tutto a Nord-Ovest del dock d'atterraggio. Aspettate lì per alcuni secondi quindi tornate alla vostra nave, proprio come se foste in procinto di risalirci e partire. Invece che rientrare camminate a Sud e aspettate in prossimità della porta a Sud fino a quando non apparirà il Mutant Monster, in procinto di avvicinarsi dal lato sinistro dello schermo. Fra lui e voi c'è un bidone della spazzatura e non appena il mostro ci arriverà rimarrà bloccato. Ora attraversate la porta a Sud e poi attraversate quella a sinistra dello schermo; infine nella stanza successiva attraversate la porta sul muro in fondo a sinistra. Nella nuova stanza troverete una cassaforte ed un mobile archivio (File Cabinet). Posizionatevi in mezzo ed ispezionate il cabinet per trovare gli NBS. Raccoglieteli e ripercorrete il cammino fatto fin qui per tornare alla vostra nave. Fate attenzione quando ritornerete alla Landing Area perché il mostro si sarà liberato e vi correrà dietro. Raggiungete le nave e andatevene il più in fretta possibile.

Ora potrete andare su Micon II, Arcturus, e trovare Targon in giro per le sale. Parlategli e dategli un NSB. Quando otterrete un'altra "Option" prendetela e digitate "N". Quando avrete un'altra opzione digitate il nome della sua missione (Ferret). Egli vi darà tutte le informazioni che potrà prima di ripiombare nella sua pazzia. Portate queste informazioni alla Duchessa che vi dirà di cercare Droughton Gut, leader della Scarlet Brotherhood al Free Trader's Outpost.

DROUGHTON GUT: FREE TRADER'S
Gut non parlerà con voi fino a che non gli proverete di simpatizzare con la Scarlet Brotherhood. Parlate a Omar ed egli vi dirà cosa fare. Di solito, dovrete attaccare alcuni tipi di navi. La classe di astronavi varia, diventando sempre più impegnativa da colpire a seconda della vostra abilità, maturata durante il gioco. Se parlerete ad Omar all'inizio del gioco vi renderete questo compito un tantino più facile. Dopo aver fatto ciò che Omar vi avrà consigliato, parlate nuovamente con lui per ottenere il permesso di colloquiare con Gut. Dopo aver fatto questo, Gut vi aiuterà a rubare il Chi-Gonger (Manchi Egg) da Vilanie su Trochal.

MANCHI EGG: TROCHAL, SIGURE
Grazie all'azione diversiva della Scarlet Brotherhood, le guardie saranno in uno stato confusionale quando atterrerete. Andate dritti nella stanza di Vilaine. Quando ella si fermerà chiedendovi di togliervi lo Psionic Shield NON FATELO!!! Le guardie non risponderanno alle sue grida sempre a causa della Scarlet Brotherhood. Andate al lato destro in fondo alla stanza e forzate la serratura della porta (Pick lock). Entrate, prendete l'uovo e lasciate la base.

ICHIKI E IL BAAKILI:
Se avete l'uovo ed il Malir Arctifact, ritornate da Gut e dategli l'Artifact; egli vi dirà di trovare un commerciante Baakili e di fargli domande sui Manchi. Il tizio Baakili dovrà essere pagato - con alcuni cristalli di Dilithium recuperati da una montagnetta di rifiuti appena fuori dal retrobottega del bar localizzato nell'angolo superiore della Ross Mining Station, Deneb (continuate a cercarle fino a che li troverete). Frugate fra le sbarre fino a trovare Ichiki quindi chiedetegli dei Manchi e pagatelo con il Malir Artifacts, il Ruby Cube o le Gems. Segnatevi le coordinate che vi darà relative all'Home System dei Manchi, Ja-Karn. Ritornate da Gut e raccontategli delle vostre scoperte. Egli vi indirizzerà verso Prosk, lo scienziato pazzo di Micon IV. Assicuratevi che la vostra nave possegga piena energia prima di parlare a Prosk.

THE WARP DRIVE - FINE GIOCO:
Prosk lavora sul Warp drive. Quando gli racconterete la situazione in questo momento, egli vi trasporterà alle coordinate che gli avrete appena comunicato. Inserite quelle ottenute da Ichiki. Per raggiungere il pianeta natale dei Manchi dovrete essere ultraequipaggiati ed agguerriti. Impostate una rotta per il pianeta e salvate spesso la partita in quanto i combattimenti risulteranno quanto mai aspri

e difficili da vincere. Se non salverete dovrete ricominciare da capo il viaggio verso il pianeta dei Manchi ogniqualvolta una pattuglia di Vultures vi colpirà. Una volta arrivati sul pianeta, atterrate!

PERSONAGGI E LOCAZIONI (Sistema Solare - Locazione - Personaggi):

1) Karonus - Hiathra Starbase, Micon I Outpost - Orellian, Cebok (Keycard), Robots, Sir Eld (Stealth Box), Miners, Robots, Barnett.

2) Gryphon, ConvecEast Mining - Omas (Psychic Shield), Old Miner.

3) Arcturus - Koth Carrier, Micon II Mining - Old Man, Transmutation Coil, Drak, Targon.

4) Deneb - Denebprime - Princess Avenstar (Beam Lock), Felsane Malir Arctifact, Robot LUX, Dr. Farah, Dilithium.

5) Nar'see - Lagrange Mining - Tiwa (Cebok's Sister)

6) Siguere - Trochal Outpost - Omas'Wife, Vilanie (Egg).

7) Bassruti - Bassruti Mining, Free Trader's Outpost, Micon IV Mining - Monster (NSB), Gut, Chi-Sha, Omar, Prof. Prosk (Null Damper).

8) Zed - Micon IV Mining - Prof. Prosk (Null Damper).

PERSONAGGI VAGANTI:
Robocrook (Forged CArgo Papers, KeyCards, the Ruby Cube), Ichiki (information Black Hand e Manchi), Wandering Spaceman (informazioni), Veda The Ursellus (Amoebic Lenses), Flitch The Pirate (Micro Chip), Merchant (informazioni su NSB).

ARAZOK'S TOMB

N, GET BELT JEWEL, PUT JEWEL IN THE EYE, DOWN, N, N, ENTER CIRCLE, GET TOSTIN, W, W, SW, W, W, W, W, UP, GET SWORD, DOWN, E, E, E, NE, NE, NW, USE SWORD, GET POUCH, NW, N, N, EAT TOSTIN, GET CANDLE, S, S, SE, SE, SW, SW, W, W, W, EXAMINE WALL, PUSH WALL, SAY LIGHT ON CANDLE, GET CLOAK, DOWN, S, GET PRISM, W, W, GET DISK, E, E, S, S, GET PACK, N, E, PUT SWORD, GET CARD, W, N, N, UP, PUSH WALL, SAY LIGHT OFF CANDLE, E, E, PUT DISK IN THE SLOT, OPEN POUCH, POUR POWDER ON THE PACK, PUSH BUTTON, GET DISK, W, DOWN, GET CONTROL, WEAR CLOAK, PUSH BUTTON, ENTER CAR, SAY LIGHT ON CANDLE, PUSH HANDLE, EXIT CAR, PUT CANDLE, DOWN, N, N, N, GET WAND, S, E, PUT CARD IN THE SLOT, PUT CONTROL, GET PRINTOUT, W, READ PRINTOUT, S, S, UP, UP, WAVE WAND, SAY NEPO, GET STATUE, SAY TNAHCNE, PUT STATUE, GET KEY, E, N, OPEN WEST DOOR WITH KEY, UP, PUT KEY, PUT WAND, GET DECANTER, GET RIFLE, DOWN, E, S, PUT PACK, PUT DISK, W, DOWN, DOWN, N, W, W, USE RIFLE, PUT RIFLE, GET PROJECTOR, quando richesto dal computer, bere il DECANTER, digitando "Drink Water", E, E, S, UP, UP, E, SE, SE, SW, SW, W, W, S, PUT ALL, GET PRISM, SAY BOZELBON, THROW PRISM IN THE PORTAL, ENTER PORTAL, GET PRISM, PUT PRISM.

UNINVITED

Lo scopo di questa adventure é quello di vagare per le spettrali stanze di una oscura ed abbandonata magione, cercando di recuperare il vostro fratello minore, rapito dalle demoniache presenze che qui hanno fissa dimora.
Abbiamo raggruppato i vari suggerimenti in 20 punti da seguire alla lettera, per giocare l'avventura dall'inizio alla fine.
Eccoli.

1)
Nella prima schermata, uscite immediatamente dall'autovettura, prossima ad esplodere, aprendo lo sportello.
Giunti di fronte alla casa, aprite il MAIL BOX, la lettera in esso contenuta e prendete l'amuleto, mettendolo nell'inventario. Aprite, quindi, la porta di casa ed entrate.

2)
Qui giunti, dirigetevi subito nella biblioteca, stanza sulla destra e, aprendo il libro, leggete le formule magiche prendendone nota.
Ritornate nella Entrance Hall.

3)
Andate in corridoio e salite immediatamente le scale, senza aprire nessuna porta.
Al piano superiore entrate nello sgabuzzino, prima porta a destra, e raccogliete la boccetta NO-GHOST.
Apritela e tenetela nell'inventario.
Uscite dallo sgabuzzino ed entrate nella seconda porta a destra.
Prendete l'ascia e uscite.

4)
Ritornate al piano terra e aprite una porta a caso. Comparirà il fantasma da uccidere. Per fare questo cliccate su OPERATE, sulla boccetta del NO-GHOST e sullo stesso spettro. Aaarghhh, urlo di terrore: il fantasma si é volatilizzato!!

5)
Ritornate nella Entrance Hall e rompete la seggiolina di sinistra con l'ascia. Raccogliete la chiave grigia così trovata.

6)
Ritornate in corridoio ed entrate nella seconda porta a sinistra, verso la DINING ROOM.
Qui prendete il bouquet di fiori sul tavolo. Proseguite da qui verso lo studio, porta in alto al centro e, aprendo il cassetto del tavolo, prendete nota del numero dei metalli Argento, Oro e Mercurio.

7)
Dalla DINING ROOM entrate in cucina, porta a sinistra, e andate nello sgabuzzino per prendere la scatola di fiammiferi. Ritornate in corridoio e salite al primo piano. Aprite ed

entrate nella prima porta a sinistra e dissigillate l'armadio con la chiave grigia. Prendete la scatola marrone.

8)
Scendete ancora al piano terra e ritornate nella ENTRANCE HALL. Qui, accendete il caminetto con i fiammiferi e depositate la scatola marrone sulle fiamme. Raccogliete la stella così ottenuta. Uscite in corridoio ed entrate nella prima porta a sinistra. Proseguite attraverso la porta in alto al centro e, giunti nella TROPHY ROOM, raccogliete la gabbietta.

9)
Uscite, attraverso la porta in alto, nel BACKYARD e dirigetevi verso la serra, porta al centro in alto. Entrate nella serra e innaffiate il vaso senza germogli con l'innaffiatoio. Raccogliete il vaso e uscite. Lasciate la pianta nel BACKYARD.

10)
Dirigetevi verso la chiesa e "dite" (SPEAK), al cane di sinistra, una delle parole magiche trovate nel libro (indovinate quale delle due!!). Voilà, i cani scappano!
Entrate nella chiesa e accendete il candelliere con un fiammifero.
Parlate alla testa posta sul capitello di pietra, dicendole la seconda parola magica (!). Apertosi il passaggio segreto, depositate la stella ed i fiammiferi e uscite attraverso questo. Un fantasma cercherà di uccidervi ma, spaventato dalle luci delle candele, scapperà immediatamente.

11)
Entrate nel labirinto (vi consiglio di mapparlo!) e localizzate la tomba con la croce di pietra.
Durante il cammino uccidete lo zombie con l'amuleto (vedi Fantasma nel corridoio!).
Attenzione, se incontrate un gruppo di zombie, tornate da dove siete venuti e cambiate strada: quando sono in molti non si possono uccidere!

12)
Sulla croce depositate i fiori ed entrate nel passaggio segreto che si aprirà. Dissigillate le gabbie, utilizzando la chiave grigia, nella serratura posta al centro di queste. Catturare, con la gabbietta raccolta nella TROPHY ROOM, l'uccello. Rimettere la gabbietta nell'inventario e dirigersi due stanze più a sud. Depositate, quindi, la gabbietta aprendola di fronte al mostro a forma di palla che, per seguire l'uccello così rimesso in liberta', vi permetterà di raccogliere il diamante.

13)
Uscite dal labirinto e ritornate nella chiesa. Raccogliete la stella e prendete la croce sull'altare. Si aprirà un passaggio segreto in cui non dovrete assolutamente scendere (Vi piacciono i ragni giganti?!).

14)
Tornate nel BACKYARD, raccogliete la pianta, nel frattempo cresciuta con tanto di frutti, e dirigetevi verso il MAGISTERIUM, prima porta in alto a sinistra. Qui giunti, osservate bene il vostro diamante e la sagoma di un ornamento della porta: non vi viene in mente nulla?!

15)
Se riuscirete ad aprire la porta (attimo di suspense!), vi troverete faccia a faccia con un mostriciattolo azzurro, decisamente bruttino. Mettetegli davanti la pianta e attendete che questo ne assaggi uno dei frutti velenosi. Zac, più della magia sara' valso il brucior di stomaco! Liberati da questo ennesimo ostacolo, entrate nel LABORATORY, porta in alto al centro, ed aprite la cassaforte, utilizzando, per la combinazione, i numeri rinvenuti sulle schede dei metalli nello STUDY. Ricordate, Oro, Mercurio e Argento, formano una "chiave"! Prendete il vaso con i biscotti dalla cassaforte e ritornate nella TROPHY ROOM, all'interno della casa.

16)
Rompete il vaso con l'ascia (ce l'avete sempre vero?!) ed esaminate il biscottino, deponendolo al centro della stanza. Da lì a poco, il diavoletto che tiene in mano qualche cosa, arrivera' di corsa per impossessarsi di questa leccornia e depositare sul pavimento un'utilissima chiave nera. Raccoglietela!

17)
Andate ancora nel LABORATORY e scendete attraverso la botola sotto il caminetto. Attraversate la porta in basso a destra e, giunti nella cava ghiacciata, depositate al centro di questa la stella rinvenuta nel cofanetto marrone, qualche mossa fa. Le pareti di ghiaccio, sgelandosi, libereranno un corpo inanimato (del cattivo di turno!), che dovrete seguire in un buio tunnel. Giunti vicino al pozzo, buttateci dentro il corpo avvolto dal mantello nero e proseguite oltre.

18)
Aprite la porta in cima alle scale, con la chiave nera, e, giunti di nuovo nello STUDY, uscite e recatevi al piano superiore della casa. Aprite ed entrate nella terza porta a sinistra e poi, da qui, procedete fino al bagno. La porta, però, si chiude alle vostre spalle e vi ritrovate introppolati nella toilette, mentre udite le grida di aiuto del vostro fratellino, provenienti dal soffitto!

19)
Aprite il rubinetto della vasca da bagno ed attendete fino a quando l'acqua non avrà invaso il locale, quasi completamente. Riuscirete così a raggiungere la plafoniera della luce, che dovrete aprire e liberare una botola segreta. Passateci attraverso.

20)
Signori e Signore, siamo così giunti all'ultima stanza, quella segreta, dove incontrerete, finalmente, il vostro fratellino, ancora posseduto da un crudele demone. Rompete la finestra e permettete alla "carne della vostra carne" di uscire dall'angusta stanzetta e affrontate il demone che comparirà, con la croce raccolta nella chiesa. Uccisa l'ultima presenza demoniaca che alberga in questa oscura dimora, uscite dalla finestra e... gotetevi il finale dell'avventura.
Ce l'avete fatta!!!

SETTORE AL

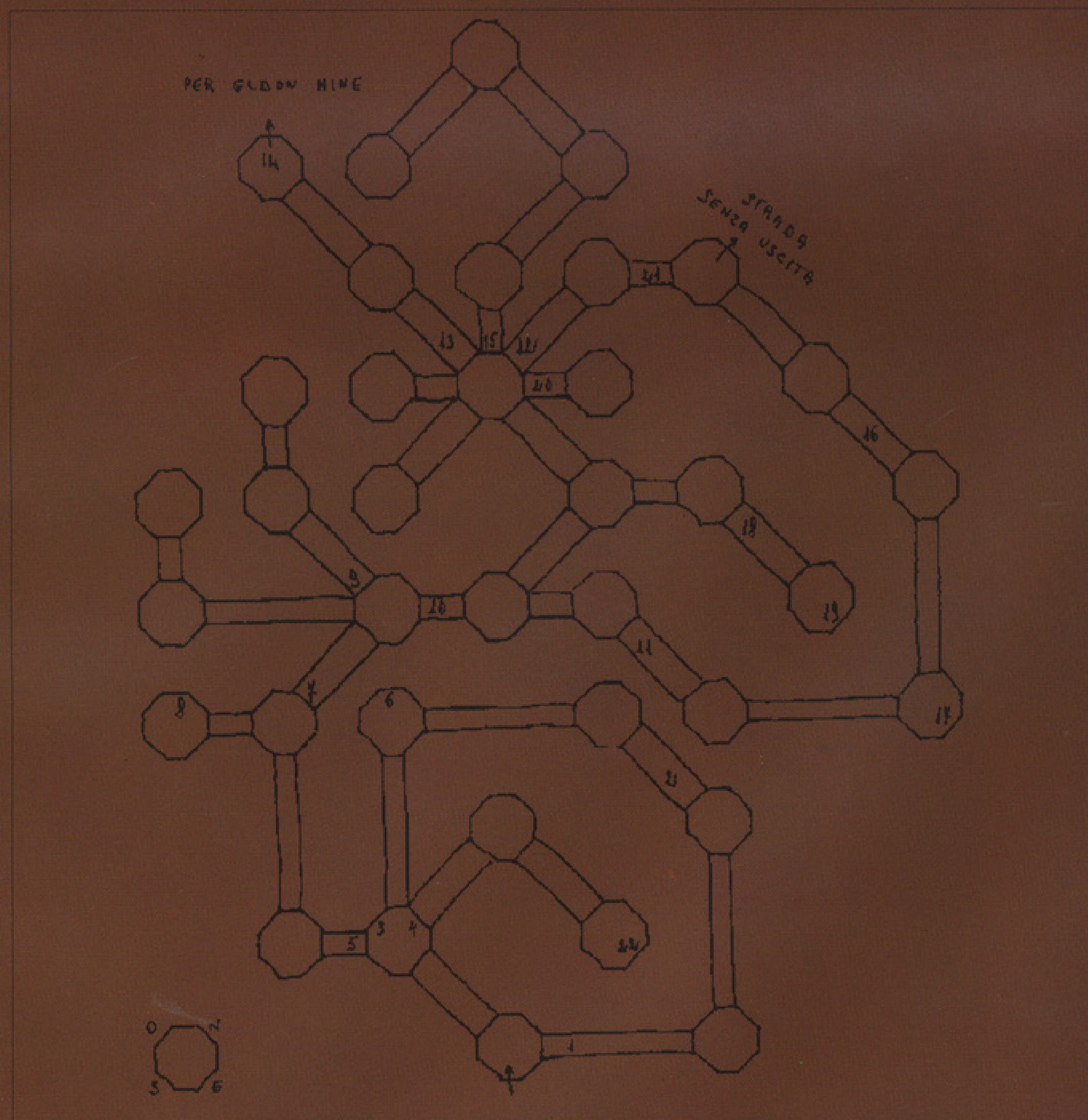
SOLUZIONI

OBITUS

SCOPO DEL GIOCO: mettere sopra le 4 porte iniziali le relative Large Gem. Le 4 porte si aprono sono con le Heavy Key.
ATTENZIONE: Le large gem pesano moltissimo (36 libbre) per cui si consuma molta energia trasportandole.
Prima di scendere nelle catacombe assicurarsu du avere cin se la fune, altrimenti non si risale.
Per aprire la via a nord (punto 13 catacombe) occorre aver preso il diamante a the Green Man (punto 15 Falcon Wood). Per prendere l'ultima gemma (punto 23-39 catacombe) bisogna eliminare il guardiano invincibile, per far ciò ci vuole l'incantesimo di Zaman (punto 20 Burville Castle) che però vuole in cambio un libro che si forma raccogliendo tutte le 8 pagine che si trovano lungo i vari percorsi.
Raccogliere tutte le chiavi che si trovano sia per la via sia addosso ad alcuni personaggi. controllate sempre la forza degli avversari prima di iniziare a combattere ed usare armi adeguate ad essa.
Armi a disposizione in ordine crescente di efficacia: frecce, pugnali, polvere da sparo verde, celeste e rossa.
Nelle fasi arcade del gioco conviene evitare i colpi facendo fare un salto mortale al nostro eroe.
Buon divertimento e non sciupare energie in combattimenti inutili!

PORTA N1 DIREZIONE N.D. FALCON WOOD A

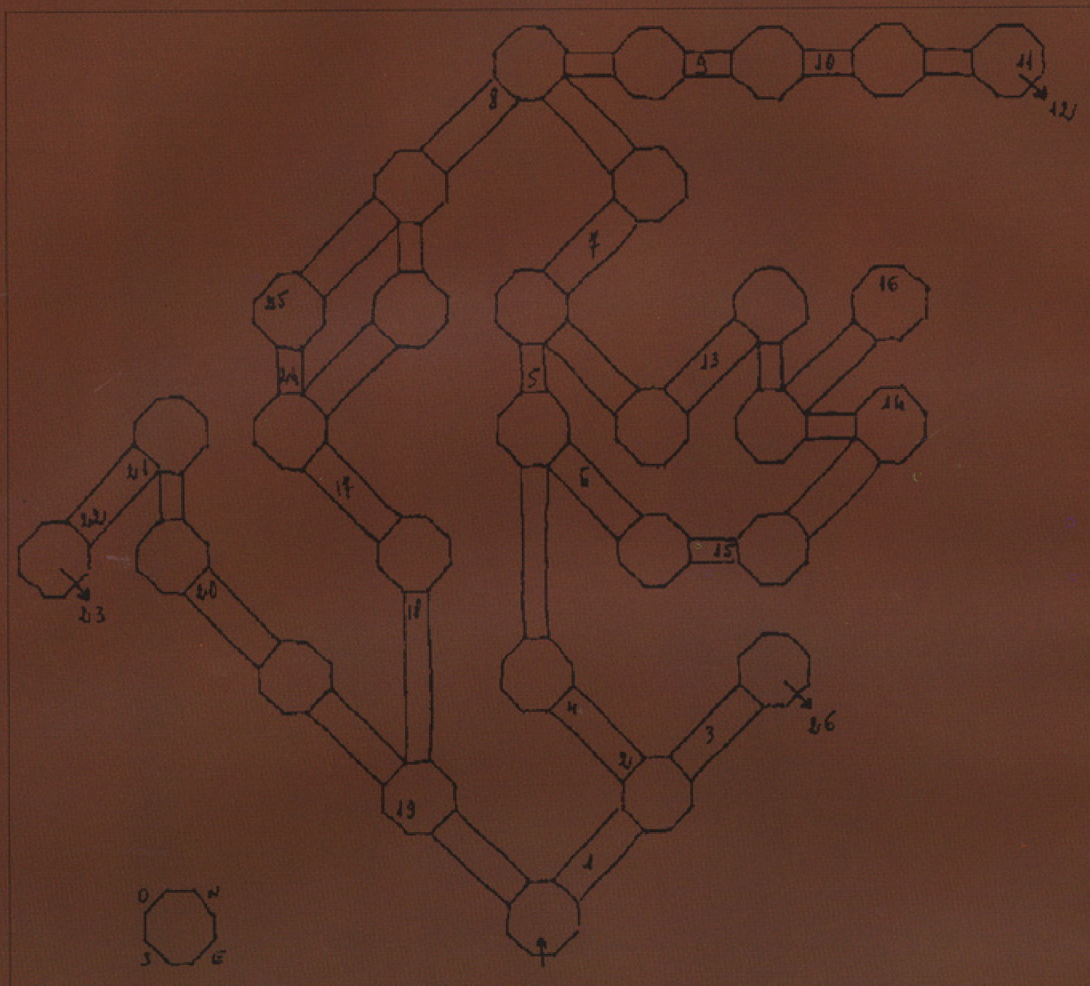
1 FRECCE
2 MONETA D'ORO
3 MELA
4 KNIGHT
5 ARCIERE
6 CILIEGE
7 ARCIERE
8 MALADINA
9 MORANT
10 MELA
11 ODIN DF FALCON WOOD
12 MELA
13 PUGNALI
14 ELIDOR
15 THE GREEN MAN
16 OGARD OF FALCON WOOD
17 POZIONE ROSSA
18 OTTO OF FALCON WOOD
19 TORCIA
20 LINGOTTO D'ARGENTO
21 FRECCE
22 LARGE GEM



VG&CW Speciale
Consigli Trucchi e Soluzioni

PORTA N1 ELDON MINE B

1 TORCIA E FRECCE
2 BELVA
3 FRECCE
4 ANELLO D'ORO
5 FRECCE
6 TORCIA
7 LINGOTTO D'ORO
8 EVALAK
9 BELVA
10 MONETA D'ARGENTO
11 KNIGHT
12 PER CASTELLO DRAKE HURST
13 LIGHT KEY
14 ULFINNAN
15 ARCIERE
16 FUNE
17 PAGINA LIBRO
18 BELVA
19 MELA + FEDE D'ORO
20 PUGNALI
21 POZIONE VERDE
22 MARLAK
23 INGRESSO CATACOMBE
24 PANE
25 ANNORE
26 STRADA SENZA USCITA



PORTA N1 CASTELLO DRAKEHURST C

1 SOLDATO
2 PORTA CHE SI APRE CON LIGHT KEY (VALORE 25)
3 ARCATA
4 MELA
5 PORTA CHE SI APRE CON LIGHT KEY (VALORE 6)
6 SCHELETRO CHE SBUCA DAL PAVIMENTO E TIRA FRECCE
7 PULSANTE NEL PAVIMENTO SE SCHIACCIATO FA SCATTARE DELLE FRECCE
8 FRECCE
9 PANE
10 SAFIRAN (HA UNA CORONA MA VUOLE 15 PUGNALI E' UN TRADITORE)
11 STANZA VUOTA
12 CALICE
13 CADE UNA CHIGLIOTTINA DAL SOFFITTO
14 PUGNALI
15 PORTA CHE SI APRE CON LARGE GOLD KEY
16 POLVERE DA SPARO VERDE
17 POLVERE DA SPARO CELESTE
18 POLVERE DA SPARO ROSSA
19 URNA
20 PORTONE



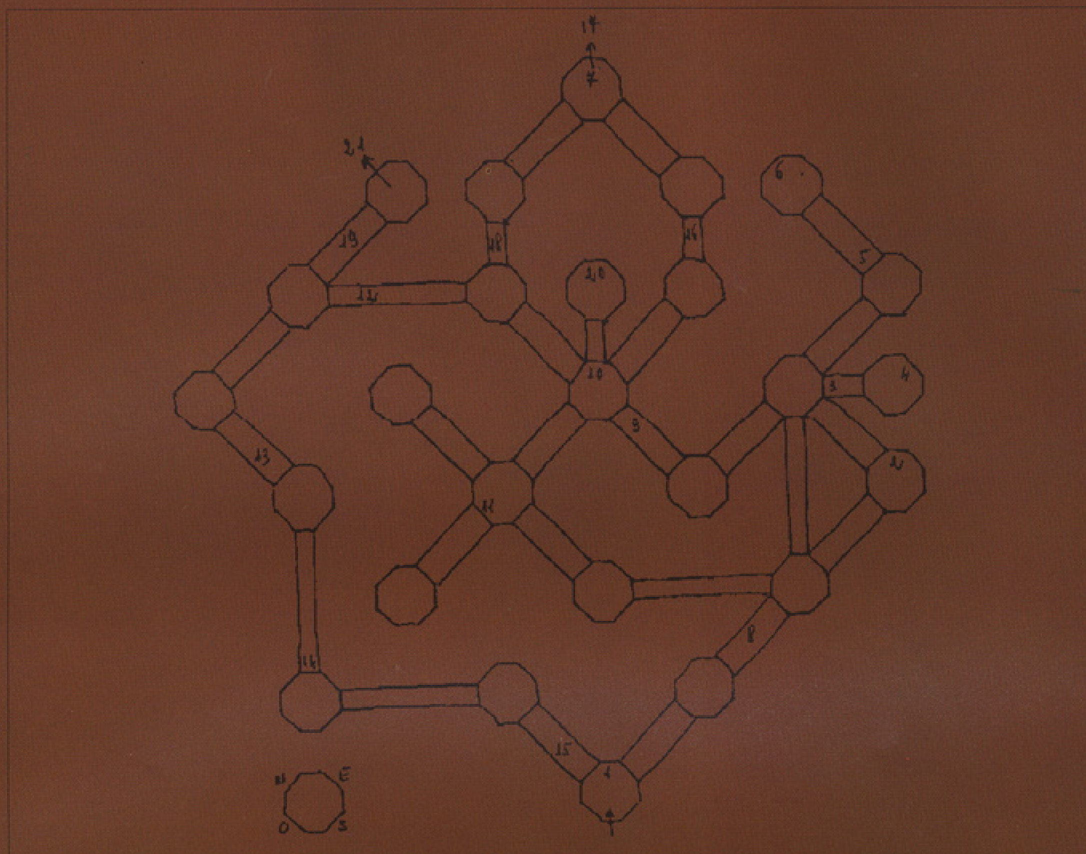
SETTORE

AN

SOLUZIONI

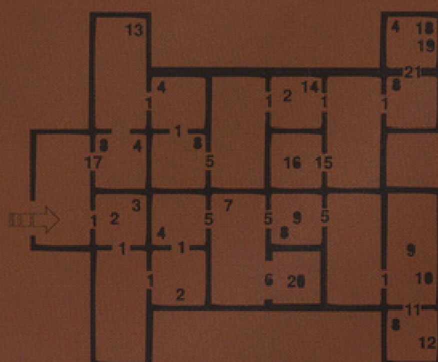
PORTA N2 DIREZIONE N.E. ENCHANTED SHIRE

1 ICE HART
2 ROWANE
3 KNIGHT
4 PAGINA LIBRO
5 KNIGHT
6 FUNE + LANTERNA
7 ALMARIC
8 ARCIERE
9 NOCCIOLINE
10 KNIGHT
11 ARCIERE
12 MELA
13 GALLIARD THE SWIFTE
14 SMALL GOLD KEY (VAL.33)
15 SILVER KEYS (VAL.6)
17 USCITA PER FORTEZZA DI BURVILLE
18 MOSTRO
19 LINGOTTO D'ARGENTO
20 POLVERE DA SPARO ROSSA
21 STRADA SENZA USCITA



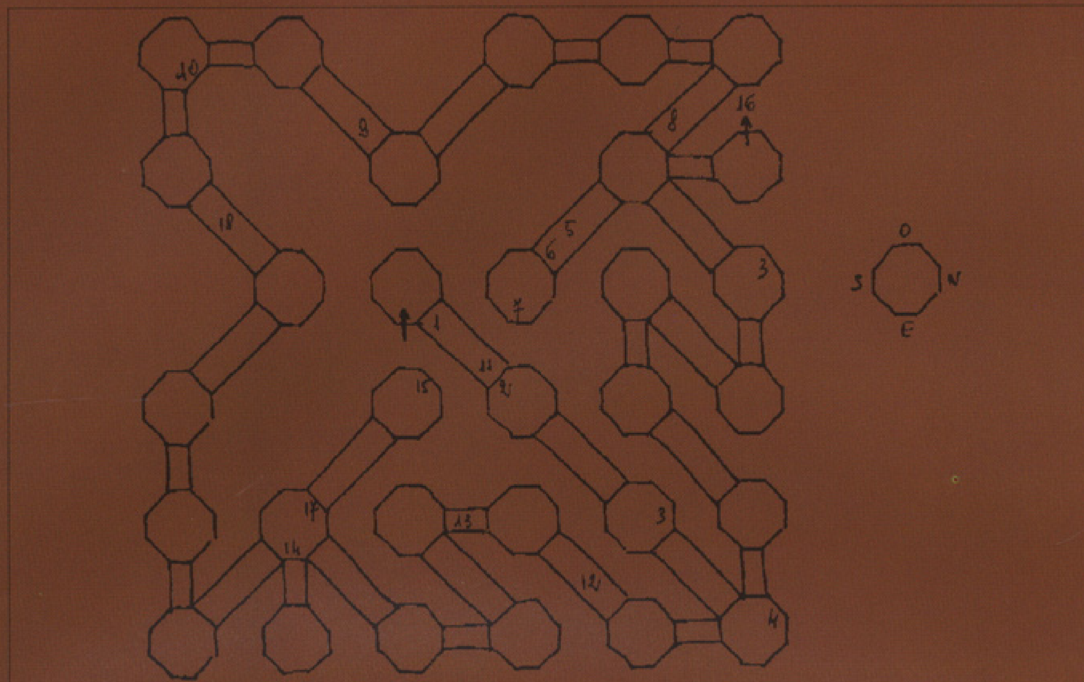
PORTA N2 BURVILLE CASTLE E

1 PORTA CHE SI APRE CON SILVER KEY (VALORE 6)
2 SOLDATO CHE SBUCA DAL PAVIMENTO E TIRA FRECCE
3 FIASCA
4 BALESTRIERE
5 ARCATA
6 PORTA PER LA BIBLIOTECA DI CAMAN. SI APRE CON SILVER KEY. NON APRIRE PRIMA DI AVER PRESO LE ALTRE SILVER KEY.
7 PUGNALI
8 SOLDATO
9 MAGLIO CHE SCENDE DAL SOFFITTO
10 MELA
11 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.33)
12 SMALL GOLD KEY (VOL. 28)
13 ALTRE 6 SILVER KEYS
14 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL. 30)
16 SCALA CHE SCENDE AL DUNGEON DARK
17 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.28)
18 LARGE GEM
19 LINGOTTO D'ORO
20 ZAMAN THE BOOK KEEPER
21 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL. 35)



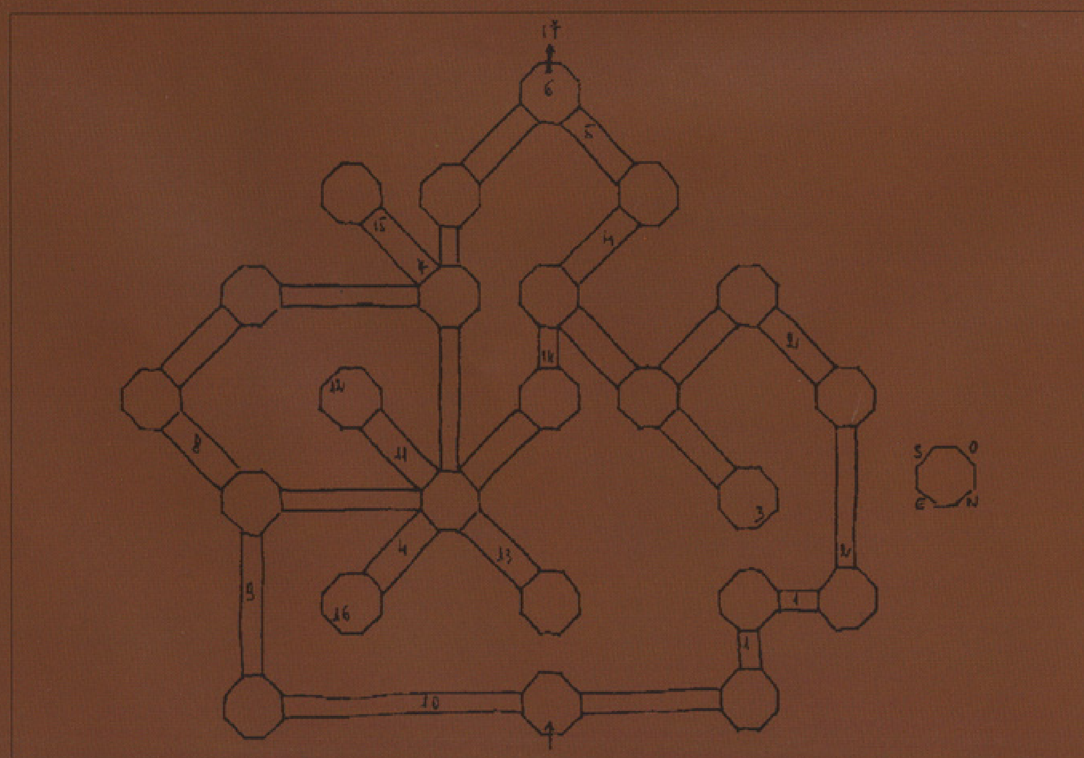
PORTA N2 DUNGEON DARK F

1 GUARDIA
2 BROCCA ALCOOL
3 TORCIA
4 KNIGHT
5 ICOLDE
6 ANELLO
7 SMALL GOLD KEY (VAL.25)
8 FRECCE
9 PAGINA LIBRO
10 PRIGIONIERO
11 HEAVY KEY
12 PANE + FIASCA
13 BALESTRIERE
14 TIERON
15 TALISMANO
16 USCITA PER CATACOMBE
17 GUARDIA
18 POZIONE



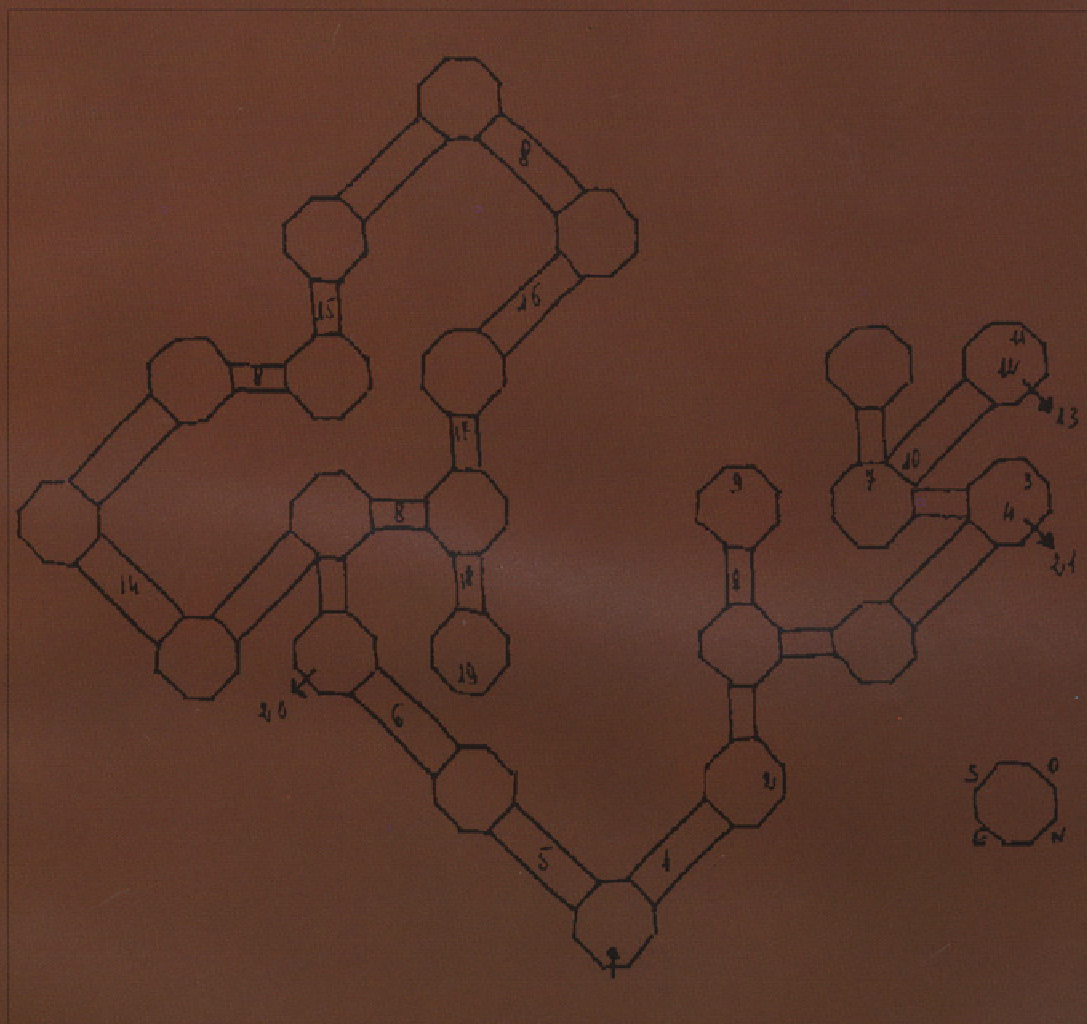
PORTA N3 DIREZIONE S.D. RUNE WOOS G

1 FRECCE
2 BALESTRIERE
3 MODRED
4 KNIGHT
5 GREEN BERRIES
6 EDRIC THE BRAVE
7 BELVA
8 ARCIERE
9 ARCIERE
10 ARCIERE
11 KNIGHT
12 PAGINA LIBRO
13 KNIGHT
14 FIASCA
15 MELA
16 POLVERE DA SPARO VERDE
17 USCITA PER STONE RIDGE CAVE



PORTA N3 STONE RIDGE CAVE H

1 UCHTRED
2 TORCIA
3 FIASCA
4 EBURAC
5 PANE
6 ULTRED
7 LEONA
8 BELVA
9 MELA+LANTERNA
10 MOROLO
11 PAGINA LIBRO
12 FIASCA+PANE
13 USCITA PER CATACOMBE
14 FIASCA
15 FUNE
16 POLVERE DA SPARO CELESTE
17 PUGNALI
18 BALESTRIERE
19 SMALL GOLD KEY (VAL.30)
20 STRADA SENZA USCITA
21 USCITA PER BLAKE STONE CASTLE

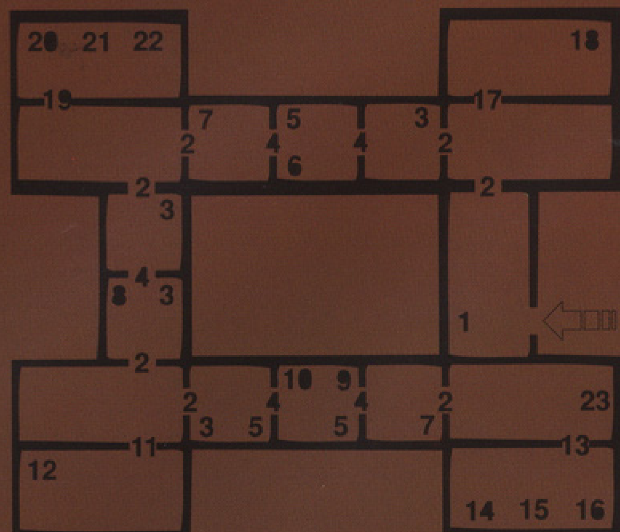


PORTA N3 BLAKE STONE CASTLE I

1 GREEN BERRIES
2 PORTA CHE SI APRE CON SILVER KEY
3 SOLDATO
4 ARCATA
5 BALESTRIERE
6 ANELLO D'ORO
7 LANCERE 8 SCROLL
9 LINGOTTO D'ARGENTO
10 ANELLO
11 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.25)
12 LARGE GOLD KEY (VAL.45)
13 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.30)
14 HEAVY KEY
15 FRECCE
16 FEDE D'ORO
17 PORTA CHE SI APRE CON LARGE GOLD KEY (VAL.45)
18 SMALL GOLD KEY (VAL.25)
19 PORTA CHE SI APRE CON SMALL GOLD KEY (VAL.25)
20 FIASCA
21 PANINO
22 POZIONE ROSSA
23 LANCE CHE SPUNTANO DAL PAVIMENTO E DAL SOFFITTO

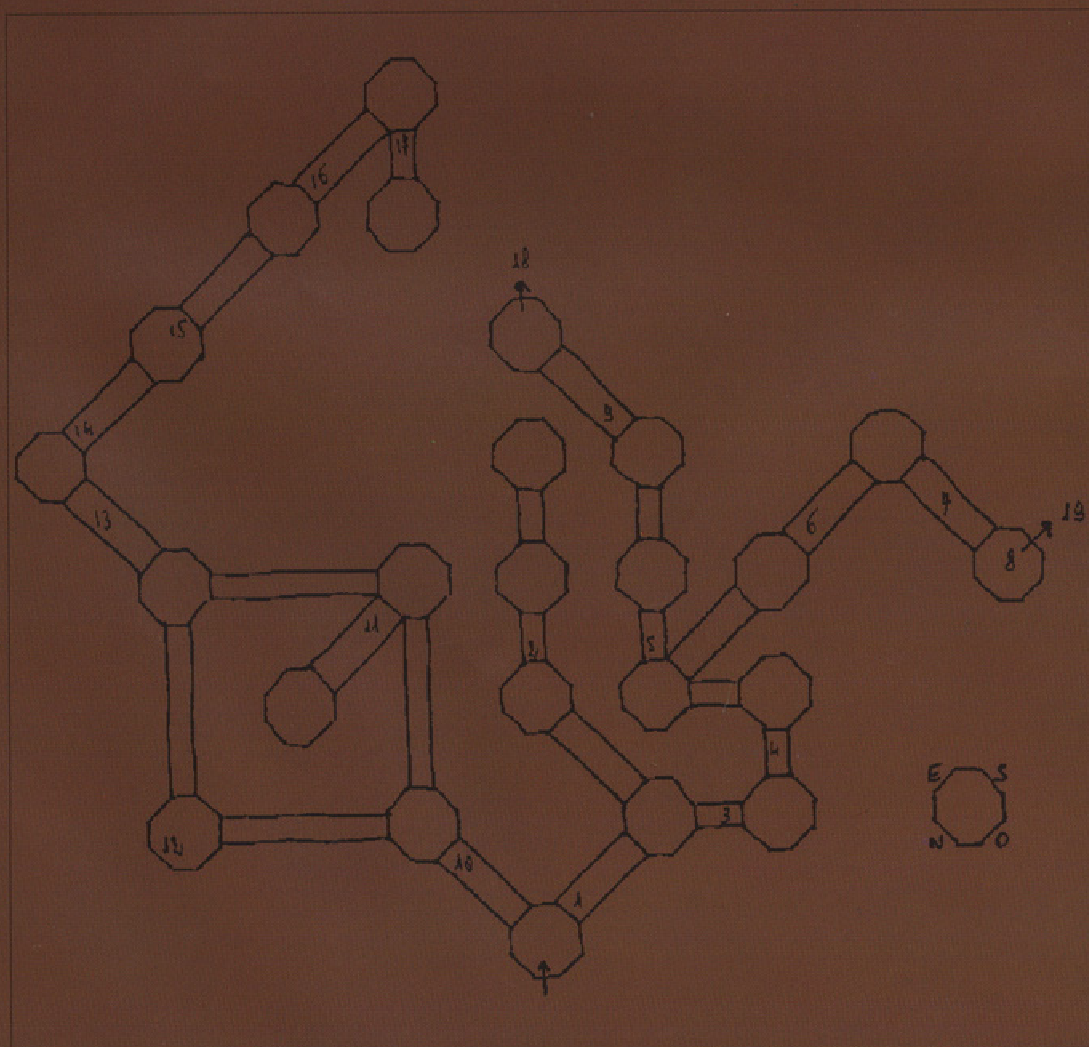
NELLE STANZE GRANDI CAMMINARE LUNGO LE PARETI





PORTA N4 DIREZIONE S.E. BINNANWOOD L

1 RED BERRIES
2 GILAN
3 WULFETAN
4 PAGINA + FRECCE
5ELIZE
6 PUGNALI
7 BALESTRIERE
8 FRECCE
9 BELVA
10 BALESTRIERE
11 URGAN (PRENDERE LEVA)
12 POLVERE DA SPARO VERDE
13 BELVA
14 ECTOR
15 CILIEGE
16 FIASCA
17 HAGEN
18 STRADA SENZA USCITA
19 USCITA PER SOTTERRANEI DI CULLEN





SETTORE

AQ

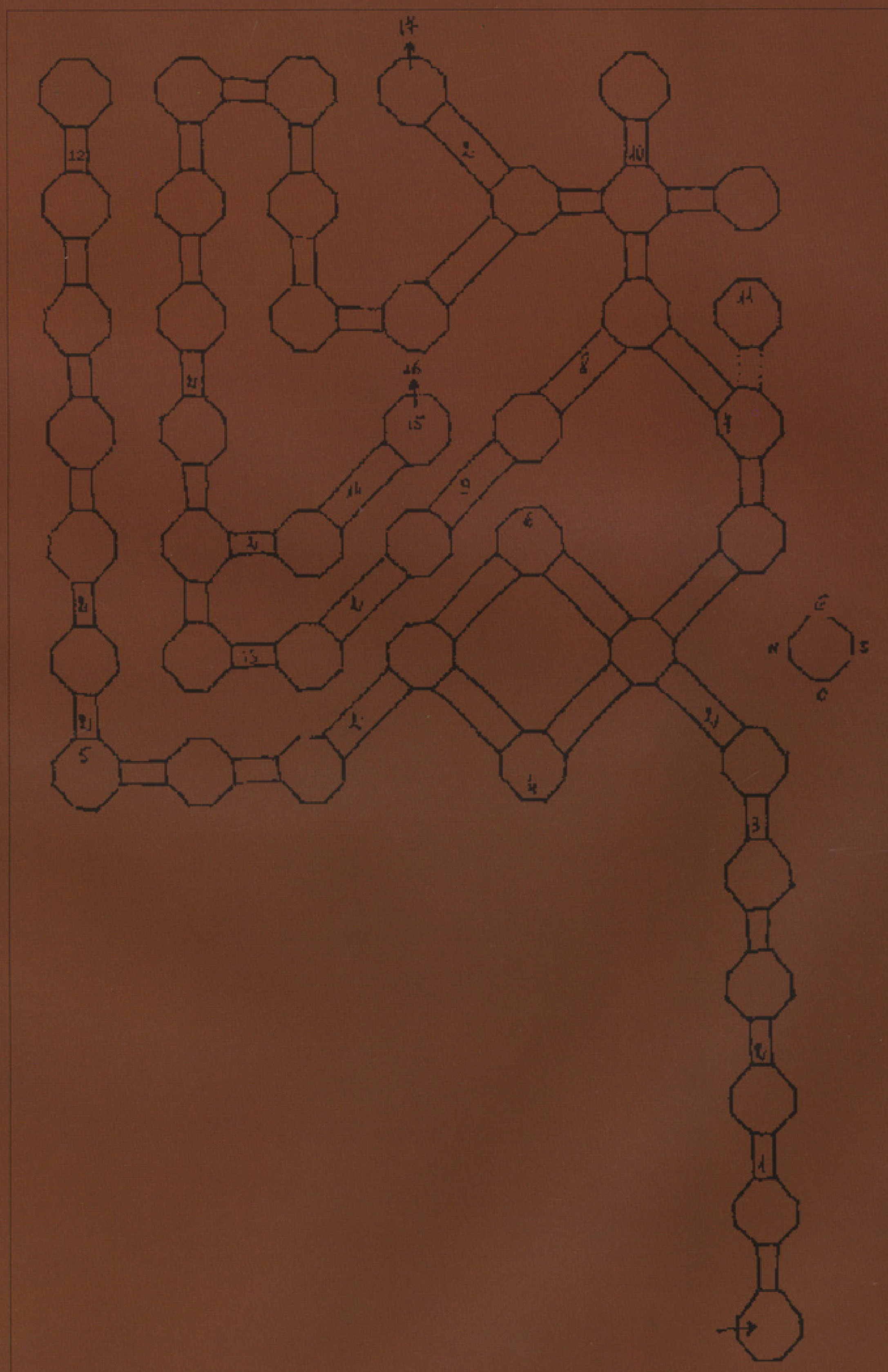
SOLUZIONI

VG&CW Speciale

Consigli Trucchi e Soluzioni

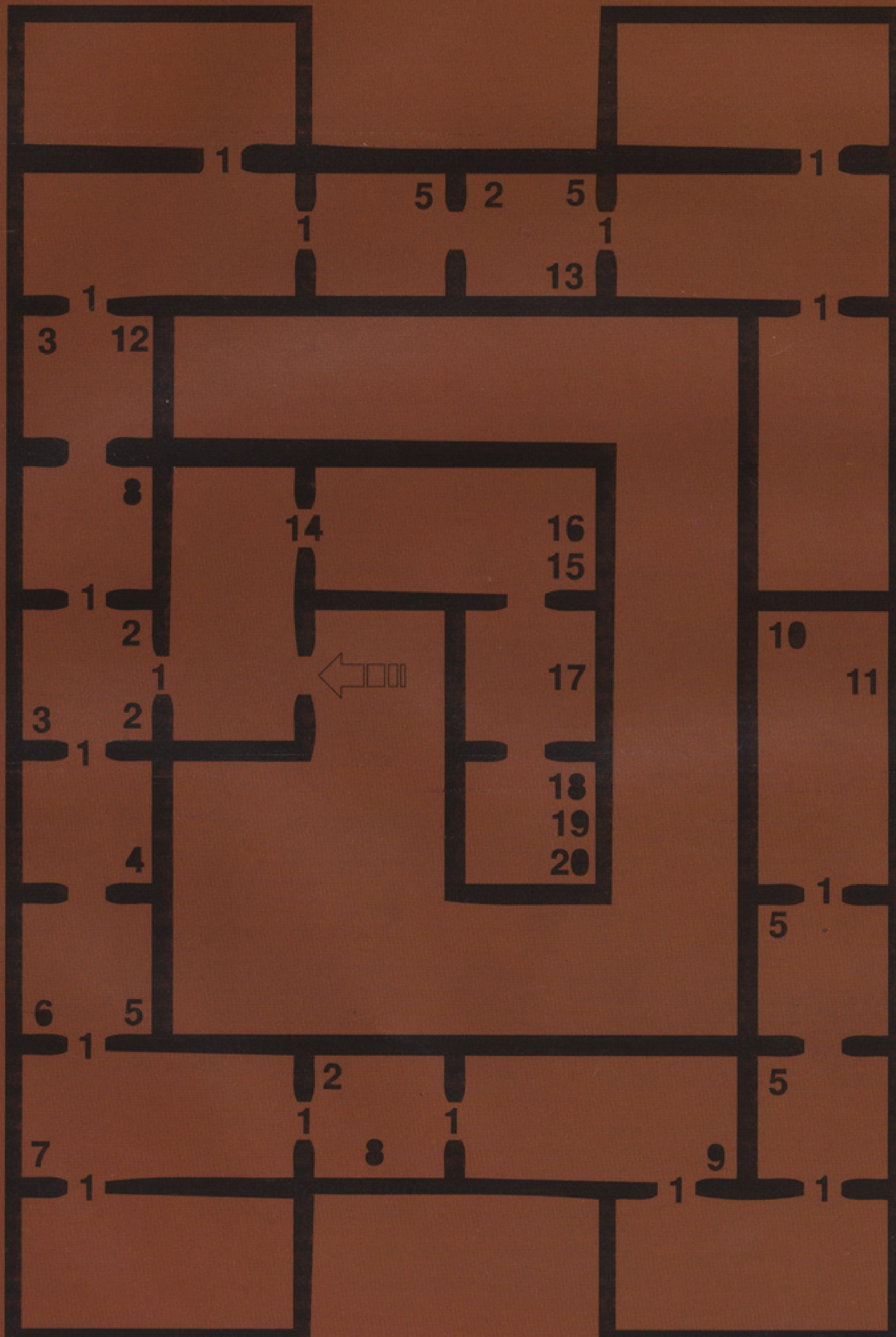
PORTA N4 DUNGEON CULLEN M

1 PUGNALI
2 BELVA
3 TORCIA
4 HANGARAD
5 FRECCE
6 PANINO
7 METTERE LA LEVA NEL MURO SI APRE LA VIA A EST
8 FIASCA
9 PANE
10 ANELLO D'ORO
11 MAR JODOC (HA L'ULTIMA PAGINA DEL LIBRO)
12 ZENNOR
13 FUNE
14 SILVER KEYS
15 MORGAN
16 USCITA PER CASTELLO DI CULLEN
17 USCITA PER CATACOMBE



PORTA N4 CULLEN CASTLE N

1 PORTA CHE SI APRE CON SILVER KEY (VAL.7)
2 SOLDATO
3 FRECCE
4 ARCIERE
5 MELA
7 PANE
8 ORSO
9 POZIONE BLU
10 LANTERNA
11 PORTONE
12 UOMO LANCIA FIAMME
13 POLVERE DA SPARO ROSSA
14 PORTA CHE SI APRE CON LARGE GOLD KEY (VAL 55)
15 CALICE
16 LINGOTTO D'ARGENTO
17 ANELLO D'ARGENTO
18 MONETA D'ORO
19 LINGOTTO D'ORO
20 LARGE GEM



SETTORE

AS

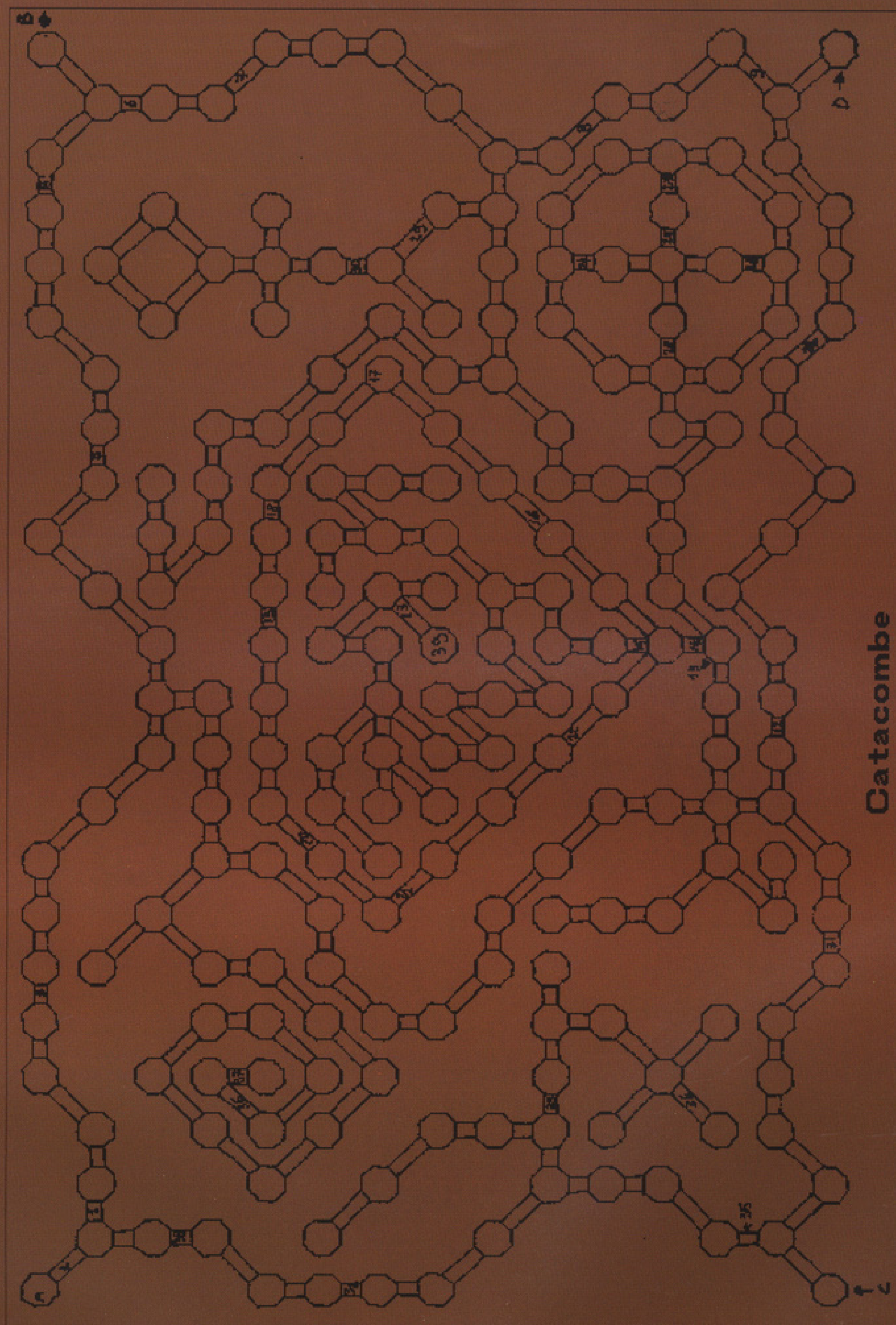
SOLUZIONI

VG&CW
Speciale
**Consigli
Trucchi e
Soluzioni**

SETTORE

AT

SOLUZIONI



LEGENDA
1 CHIAVE
2 MOSTRO
3 TALISMANO
4 MELA
5 MOSTRO
6 MOSTRO
7 PUGNALI
8 PANE
9 MOSTRO
10 MOSTRO
11 POLVERE DA SPARO VERDE
12 MOSTRO
13 POSTO DOVE INSERIRE LA GEMMA BLU
14 GUERRIERO
15 POLVERE DA SPARO VERDE
16 FIASCA
17 MONETA D'ARGENTO
18 MELA
19 COLTELLI
20 ANELLO D'ORO
21 PERGAMENA
22 MELA
23 GUERRIERO
24 MOSTRO
25 POLVERA DA SPARO VERDE
26 MOSTRO
27 MOSTRO
28 MOSTRO
29 MOSTRO
30 CHIAVE
31 FRECCE
32 LANTERNA
33 MOSTRO
34 TALISMANO
35 MOSTRO
36 MOSTRO
37 POLVERE DA SPARO ROSSA
38 MOSTRO
39 LARGE GEM
A= DA ELDON MINE
B= DA DUNGEON DARK
C= DA STONE RIDGE CAVE
D= DA DUNGEON CULLEN

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

CONSIGLI GENERALI:
Il gioco possiede parecchie fasi a svolgimento casuale, in particolare quelle relative alla ricerca del Graal (identificazione nella biblioteca, sequenza di statue e teschi da spingere nelle catacombe, dipinto nella cassaforte del castello, scelta dei Graal, ecc.). La sequenza per parlare con le guardie tedesche rimane invariata, ma occasionalmente qualche frase già impiegata non funzionerà, costringendovi a combattere o a ricominciare il gioco (restore). In linea di massima ci sono due guardie da sconfiggere a pugni se volete recuperare abbastanza denaro per prendere lo Zeppelin: il soldato nella stanza 12 e Sigfried al livello 3. E' più facile (con questa nuova soluzione) evitare lo Zeppelin e prendere il biplano, ma ciò accorcerà la trama del gioco in maniera notevole, lasciando da parte anche il papà di Indiana.

SOLUZIONE:
1) UNIVERSITY: Uscite dalla palestra e parlate a Markus (frasi 3,1). Aprite la porta sulla destra ed entrate nella classe.
2) CLASSE: Parlate agli studenti (frasi 4, 4, 4).
3) UFFICIO: Raccogliete la pila di posta. Prendete le lettere. Prendete i fogli di carta e i documenti. Prendete il pacchettino che troverete sotto tutto questo e apritelo. Aprite la finestra sulla destra, passateci attraverso per uscire e, dopo la sequenza animata, andate a casa di Henry Jones.
4) CASA DI HENRY: Spingete lo scaffale dei libri (quello in alto a destra nella stanza di fronte) e prendete il nastro adesivo. Andate nella camera da letto. Prendete il dipinto (della coppa), uscite dalla casa e rientrate nella finestra del vostro ufficio.
5) UFFICIO: Aprite il vasetto di vetro (sugli scaffali centrali). Utilizzate il nastro adesivo sul vasetto di vetro. Uscite dalla finestra e viaggiate fino alla casa di Henry.
6) CASA DI HENRY: Prendete la pianta, prendete la tovaglietta. Utilizzate la chiave con il forziere. Prendete il vecchio libro. Uscite e viaggiate fino a Venezia.
7) VENEZIA: LA BIBLIOTECA:
Utilizzate il comando "what is" ("cos'è" - Esamina, ecc.) per ispezionare tutti gli scaffali di libri fino a trovare il libro delle mappe, un manuale di volo ed il Mein Kampf (attenzione: il gioco può essere comunque completato anche senza alcuno di questi libri). Prendete il cordone rosso e il piloncino di ferro casualmente disposti in alcune sale della biblioteca. Esaminate il diario del Graal. Andate alla vetrata che corrisponde all'immagine nel diario e leggete la targa affissa la muro. Salvate il gioco. Utilizzate il piloncino di ferro sul pavimento, sulla piastrella indicata, utilizzando il numero rilevato dalla targa summenzionata. (ad esempio, "la seconda a destra" nel diario significa che dovete colpire il secondo numero sulla targa a destra). Avrete tre possibilità per beccare quello giusto.
8) CATACOMBE - PRIMO LIVELLO:
Seguite il sentiero descritto sulla nostra mappa o sul libro delle mappe recuperato tra gli scaffali. Raccogliete il simbolo nella stanza 2 e andate nella stanza 5. Aprite il tombino ed entrateci. Camminate fino alle bottiglie di vino a sinistra della piazzetta. Prendete una bottiglia ed esaminatela. Prendete dell'altro vino e scendete nel buco. Andate alla stanza 7 ed utilizzate la bottiglia d'acqua o riempitela dalla fontana nella piazza. Andate nella stanza 3 ed utilizzate la bottiglia sulla torcia. Tirate la torcia e andate alla stanza 11. Leggete le iscrizioni e annotatevi le due scelte per il Graal giusto. Nella stanza 10 utilizzate il gancio nella presa. Utilizzate la frusta con il gancio. Nella stanza 9 utilizzate la scaletta e poi ritornate alla stanza 7. Andate alla stanza 12 ed utilizzate il cordone con il macchinario. Tirate la ruota. Andate nella stanza 13 e salvate il gioco. Esaminate il diario, spingete le statue fino a far comparire la stessa figura del diario. Iniziate con la terza statua, quindi la prima e poi la seconda. Entrate nella porta che si aprirà.
9) CATACOMBE SECONDO LIVELLO:
Andate nella stanza 16 ed esaminate il diario. Premete i teschi nello stesso ordine indicato nel diario (quello più a destra corrisponde a quello più basso). Entrate nella porta che si aprirà.
10) LIVELLO UNO, PARTE DUE:
Andate alla stanza 6 e aprite la cassa. Esaminate quest'ultima e aprite la serratura sulla grata. Andate a Est fino alla stanza 5 ed entrate nel tombino.
11) IL CASTELLO:
Ispezionate i dintorni ed entrate dalla porta centrale.
12) IL CASTELLO - LIVELLO UNO:
Date un pugno al maggiordomo ed entrate nella porta a nord. Andate nella stanza 1 e parlate al nazista ubriaco (frasi 33,2). Andate nella stanza 2 ed utilizzate il boccale per la birra con il barilotto. Utilizzate poi il boccale su carboni ardenti del focolare. Utilizzate ancora il boccale con il barilotto. Prendete il cinghiale arrosto e andate nella stanza 3. Con la guardia usate le frasi 3, 2, 1. Prendete la divisa da cameriere e salvate il gioco. Andate alla stanza 11. Con la guardia utilizzate le frasi 1, 2, 2 (e 15 Marchi).
13) IL CASTELLO - LIVELLO DUE:
Andate nella stanza 4. Aprite il forziere ed esaminatelo (recupererete ben 50 marchi). Utilizzate l'uniforme da cameriere e andate nella stanza 5. Alla guardia offrite il dipinto. Aprite il forziere ed esaminatelo per scoprire un'uniforme. Esaminate quest'ultima per trovare una chiave (prendetela!). Utilizzate il vestiti di Indiana e ritornate alla stanza 3. Utilizzate la chiave

d'ottone con la serratura e prendete l'uniforme grigia. Andate nella stanza 4 ed utilizzate l'uniforme appena recuperata. Andate nella stanza 6 e alla guardia offrite il Mein Kampf. Utilizzate il boccale sulla grata della radio. Andate nella stanza 7. Alla guardia parlate con le frasi 3, 2, 3. Salvate il gioco. Andate nella stanza 8. Alla guardia parlate con le frasi 2, 2, 2, 1 (o alternativamente sfuggite dalle guardie se ciò non vi riesce). Prendete il Kit di pronto soccorso.

14) IL CASTELLO - LIVELLO TRE:
Andate nella stanza 9 e alla guardia rispondete con le frasi 1, 2, 1. Date il cinghiale arrosto al cane, prendete il trofeo, aprite il portaschedari e prendete il Pass. Andate nella stanza 4 ed utilizzate i vestiti di Indiana. Andate nella stanza 2 ed utilizzate il boccale ed il trofeo con il barilotto di birra. Andate nella stanza 4 ed utilizzate l'uniforme grigia. Andate nella stanza 10 e spingete il grosso dipinto. Aprite la porta della cripta e andate nella stanza 11. Esaminate il quadro appeso al muro (fate attenzione se luccica o no) e salvate il gioco. Andate nella stanza 12 e combattete con la guardia (20 Marchi) o parlatele con la frase 3 (utilizzate il pronto soccorso se avete fatto a pugni con questo soldato). Andate nella stanza 13. Con Biff offritegli il boccale e poi il trofeo. Combattete con Biff e poi andate nella stanza 13. Combattete con la guardia (25 Marchi) o parlatele con le frasi 2, 2 ,3. Prendete la chiave d'argento (sul candelabro). Andate nella stanza 14, 15 e 16 (qualsiasi di queste che presenti dei cavi sopra la rispettiva porta d'ingresso). Utilizzate la chiave d'argento per aprire la porta ed entrate. Andate nella stanza 14 ed aprite l'armadio per prendere 75 Marchi. Dirigetevi verso l'uscita del castello e alla guardia parlate con la terza frase.

15) IL CASTELLO - LEGATI ALLA SEDIA:
Tirate le sedie per 55 volte e poi spingete l'emblema araldico. Spingete la statua (quella a sinistra) ed entrate nel caminetto.

16) FUORI DAL CASTELLO:
Utilizzate la moto.

17) POSTO DI BLOCCO:
Parlate alla guardia con le frasi 3, 3, 1, 1.

18) BERLINO:
Offrite il Pass (o il vecchio libro, ma in questo caso dovrete parlare o combattere con le guardie dei posti di blocco).

19) AEROPORTO - PRIMA OPZIONE:
Salvate il gioco. Se non possedete 175 marchi, uscite dall'aeroporto. Esaminate il manuale di volo (se lo possedete) e annotate le istruzioni. Salite sul biplano e spostate tutti e sei gli interruttori. Premete la levetta del carburante (dovrebbe illuminarsi di verde) e poi tirate la manopola (Throttle - T). SPingete e tirate la piccola maniglia fino a che la freccetta si troverà sul verde. Cliccate sulla levetta fino a che l'indicatore sarà su "B". Premete il grosso pulsante rosso sul pannello con gli interruttori. Attendete qualche istante per decollare.

20) AEROPORTO - SECONDA OPZIONE:
Se possedete 175 Marchi (dovrete avere combattuto con tutte le guardie che posseggono denaro e aver aperto tutti i forzieri e gli armadietti), parlate all'impiegato al bancone. Offrite i Marchi. Uscite dall'aeroporto e salite sullo Zeppelin. Pare che se selezionate il papà di Indy possiate rubare dei soldi al tizio che all'aeroporto sta leggendo il giornale. Provateci a vostro rischio!

21) SULLO ZEPPELIN:
Date i biglietti e salvate il gioco. Attivate Henry e andate verso Ovest dal pianista. Utilizzate le monetine nel contenitore e rispondete come volete al pianista. Attivate Indy e aprite la porta. Entrate ed aprite l'armadietto. All'operatore rispondete con la prima frase. Henry poi dovrà utilizzare le monete nel piccolo contenitore e rispondere nuovamente al pianista con qualsiasi frase. Passate ancora a Indy e aprite la porta, entrate e raccogliete la chiave inglese. Utilizzatela sulla ricevente radio a onde corte. Uscite (aspettate che arrivi l'operatore e chiudete la porta). Utilizzate la chiave inglese nel foro e spingete la chiave inglese. Salite la scaletta e utilizzate quella verso l'alto nell'angolo a NordOvest per arrivare al secondo livello. Continuate verso l'alto fino al terzo livello utilizzando la striscia rossa più vicina. Attraversate i muri divisori del terzo livello (verso l'estremità ad Est) e dirigetevi verso il primo livello e al biplano (non avrete bisogno del manuale di volo).

22) SUL BIPLANO:
Consultate il manuale originale del gioco per la sequenza di combattimento arcade. Più aerei abbatterete, meno guardie incontrerete ai successivi posti di blocco.

23) FATTORIA - ATTERRAGGIO:
Andate ad Est ed utilizzate l'automobile.

24) POSTI DI BLOCCO:
Date il Pass a tutte le guardie.

25) FUORI DAL TEMPIO:
Salvate il gioco ed entrate nel tempio.

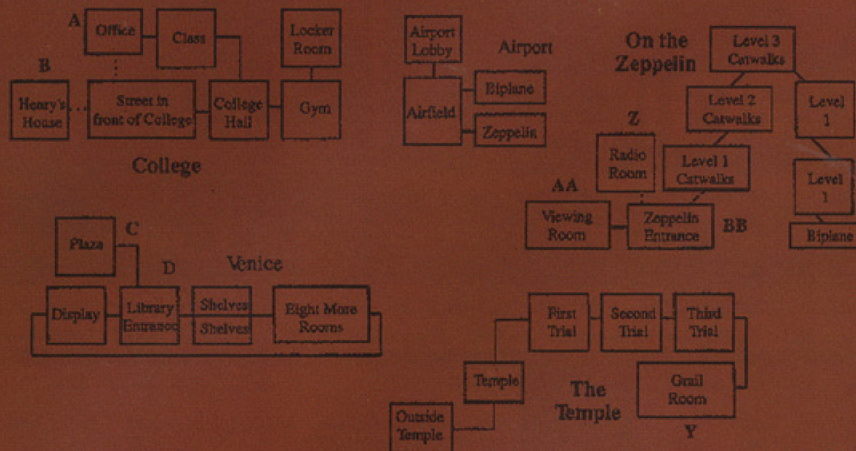
26) PRIMA PROVA:
Selezionate "Raccogli" e cliccate sul punto subito sotto ai piedi del cadavere; proprio dentro alla zona dove la crepa forma una congiunzione.

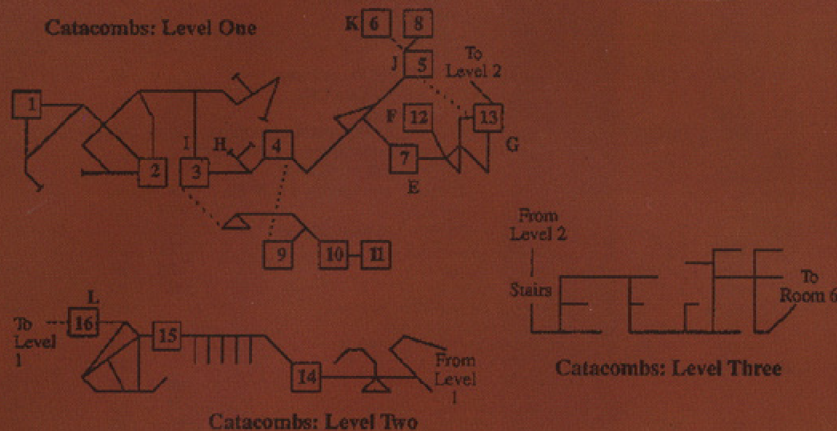
27) SECONDA PROVA:
La sillabazione della parola è casuale ad ogni partita. Saltate solo sulle lettere che compongono la parola (di uno spazio in qualsiasi direzione) fino ad arrivare al capo opposto del passaggio.

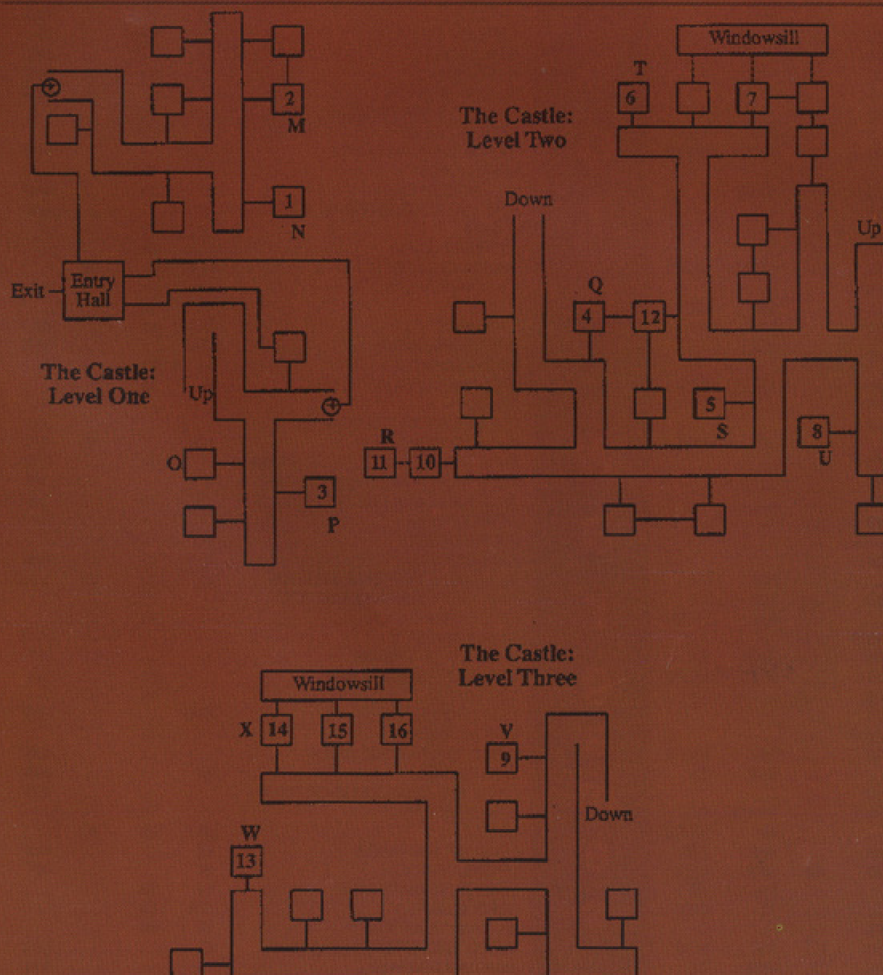
28) TERZA PROVA:
Cliccate sull'uscita ad Est.

29) STANZA DEL GRAAL:
Andate a Ovest verso il crociato. Utilizzate le due scelte per il Graal ottenute nelle catacombe e nel dipinto nella cripta del castello. Scegliete il giusto Graal (consultate il diario) ed utilizzate la coppa con l'acqua santa.

30) FINE DEL GIOCO - MOLTI MODI PER VINCERE:
potrete (a) prendere il Graal prima che lo faccia Elsa, (1) andarvene con esso, (2) darlo a Elsa o (3) darlo al crociato. Potrete anche (b) aspettare che Elsa prenda la coppa, esaminare la crepa, utilizzare la frusta con il Graal e (1) andarvene con esso, (2) o darlo al crociato. Dovrete totalizzare 100 o più punti per battere Elsa con il Graal e darlo al Crociato.







SETTORE

AZ

SOLUZIONI

VG&CW Speciale

Consigli Trucchi e Soluzioni

PERGIOCO®

Il negozio di Milano in via San Prospero 1

presenta il **LISTINO COMPARATO dei VIDEOGAMES 16 BIT settembre 1991**

LEGENDA : **AMI** = AMIGA **ATst** = ATARI ST **PC** = MS/DOS - **TRA :** **SI** = manuale o caricamento in italiano **ITA** = anche software in italiano
PC $ = disc 3 1/2 PC * = disc 5 1/4 PC + = 3&5 **SCHEDE : H = hercules C = CGA E = EGA V = VGA I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE**

miniature fantasy aquiloni acrobatici

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
'NAM		49	....	59+	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99	....	99+	CEV
3D POOL		19,5	....	19,5$	HCEV
4D SPORTS BOXING		....	....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	....	59+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49	....	....	
688 ATTACK SUB	SI	49	....	72+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79	....	79+	CEV
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29	....	29*$	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49	....	....	
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	....	69$*	CEV
AIR SUPPLY		29	....	....	
ALPHA WAVES	SI	59	59	59$*	
AMERICAN CIVIL WAR I		....	....	99*	HCEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49	49	....	
ASTERIX Operation Getafix		15	....	....	
ATOMINO		49	....	....	
AWESOME	SI	69	....	....	
B.A.T.	SI	59	69	....	
BACK TO THE FUTURE III	SI	29	29	29$*	CEV
BACKGAMMON ROYALE		....	....	49$	HCEV
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA		....	....	99*	CE
BARBARIAN		19,5	....	19,5$	
BATMAN THE MOVIE		....	....	29+	CEV
BATTLESTORM	SI	29	....	29*$	HCEV
BETRAYAL	SI	69	69	79$	E
BIG BOX		59	....	65$	
COMP					
BIG BUSINESS		....	....	49$*	CEV
BIG GAME FISHING	ITA	59	69	....	
BILL & TED'S Excellent Advent.		69	....	72+	CEV
BILLIARDS SIMULATOR	ITA	....	....	50$	
BIONIC COMMANDO		19,5	....	19,5$	
BLUE MAX Aces of the Great War		49	....	....	
BOXING MANAGER	SI	39	....	39$*	
BRAIN BLASTERS	SI	49	....	....	
BRAT		29	....	....	
BUCK ROGERS COUNTD. DOOMSDAY		....	....	79$	CEV
BUDOKAN	ITA	49	....	59*$	HCEV
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		....	33	....	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,5	....	19,5$*	
CANTON	ITA	49	....	....	
CAPTIVE		49	....	....	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	....	....	
CARRIER COMMAND		19,5	....	19,5*$	HCEV
CARTHAGE	SI	49	....	....	
CASTLES	SI	....	....	59$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59	....	59$*	EV
CHALLENGERS	SI	....	....	59$	
COMP					
CHAMPION OF THE RAJ		49	....	49$*	CEV
CHAOS STRIKES BACK		49	....	....	
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	29	....	....	
CHESS SIMULATOR	SI	....	....	49*	HCEV
CHESSMASTER 2100		59	....	....	
CHIP'S CHALLENGE	SI	29	....	....	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59	....	....	
COHORT	ITA	49	....	....	
COIN OP HITS II	SI	490	....	....	
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	....	....	
COLOSSUS CHESS X	ITA	....	....	39$	CE
CONFLICT: MIDDLE EAST		69	....	69$	CE
CONQUESTS OF CAMELOT		....	....	89+	HCEV
CRAZY CARS		19,5	....	....	
CRIME DOES NOT PAY	SI	49	....	49*$	EV
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	....	39$*	HCEV
CURSE OF THE AZURE BONDS	SI	69	....	....	
CYBERCON III		29	....	....	
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,5	....	....	
DAS BOOT		49	....	59+	HCEV
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		....	....	69$*	CE
DEATH TRAP		39	....	....	
DEFENDER OF THE CROWN		19,5	....	19,5*$	CE
DICK TRACY	SI	....	....	49*	HCEV
DINOWARS		49	....	49$*	CEV
DISC		59	69	59*$	CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	....	....	29+	CE
DRAGON WARS		....	....	72+	CEV
DRAGONSTRIKE		69	....	....	
DRAKKHEN	ITA	59	....	59$	HCE
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49	....	49*$	CE
DUNGEON MASTER		49	....	....	
EARL WEAVER BASEBALL	SI	....	....	39$	
ECO PHANTOMS		49	....	....	
ELITE PLUS		....	....	89*$	EV
ELVIRA	SI	69	....	61*$	EV
EMPIRE	SI	49	....	49$	

giochi di ruolo wargames

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29	....	49*$	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	....	....	
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49	....	49$*	CE
EYE OF THE BEHOLDER		69	....	69$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79	....	89$*	
F-16 COMBAT PILOT	SI	59	....	....	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	....	99$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	49	....	59+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29	....	....	
FALCON	ITA	59	....	89+	E
FALCON MISSION vol.2 esp.		49	....	....	
FERRARI FORMULA ONE	SI	....	....	59*$	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49	....	....	
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	....	....	
FIRE HAWK THEXDER 2nd CONTACT		....	....	59+	EV
FLIGHT OF THE INTRUDER		....	....	79$*	EV
FOOTBALL MAN. WORLD CUP ED.	SI	49	....	....	
FORMULA 1 3D	ITA	49	....	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	69	39*$	HC
GAZZA'S II	ITA	29	....	....	
GEISHA	ITA	59	....	59$*	
GEM'X	SI	39	....	....	
GENGHIS KHAN		59	....	69+*	E
GERM CRAZY		39	....	....	
GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	....	
GODS		49	....	....	
GOLDEN AXE	SI	49	....	49+	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	....	49*$	HC
GREMLINS 2	SI	39	....	39$	E
GUNBOAT		59	....	....	
HAMMERFIST	SI	39	....	....	
HARD DRIVIN'	SI	19,5	....	19,5+	
HARD DRIVIN' II	SI	29	....	29+	
HARD NOVA	SI	....	....	59$	EV
HARPOON		59	....	79$	CE
HEART OF CHINA		....	....	89*$	V
HEART OF THE DRAGON		49	....	....	
HERO'S QUEST		89	....	....	
HEROES OF THE LANCE	ITA	....	....	19,5*	
HEROQUEST	SI	49	....	....	
HILL STREET BLUES	SI	39	....	49$*	CEV
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	SI	....	....	49$*	EV
HYDRA	SI	29	....	....	
HYPNOTIC LAND	ITA	29	....	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59	69	....	
IKARI WARRIORS		....	....	25$	CE
ILYAD		49	....	....	
IMPERIUM	SI	49	....	49$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	....	59*$	CEV
INTERCHANGE	SI	29	....	....	
INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	39	....	....	
ISHIDO		....	....	59*	HCE
IT CAME FROM THE DESERT		....	....	59$	EV
ITALY '90 SOCCER	ITA	....	69	49$*	
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		24	....	24$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		....	....	24$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	....	72$*	CEV
JETFIGHTER II		....	....	79+	CEV
JUDGE DREDD	SI	29	....	....	
KICK OFF 2	SI	29	....	49$*	EV
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29	29	....	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,5	....	....	
KIND OF MAGIC		49	....	....	
KING'S QUEST V		....	....	99*$	V
KNIGHTS OF THE AIR	SI	....	....	89*	CEV
LARRY III Passionate Patty		89	....	99+	HCEV
LEMMINGS		49	49	69+	CEV
LEXI CROSS	ITA	....	....	69$*	CEV
LIFE & DEATH		49	....	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	....	49$*	EV
LIGHTSPEED	SI	....	....	89$*	
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		....	....	99$*	V
LOMBARD RALLY		19,5	....	....	
LOOPZ	SI	49	49	....	
LORD OF THE RINGS	SI	....	....	69$*	CV
LORDS OF DOOM	SI	....	....	49*	
LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	....	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29	....	....	
M1 TANK PLATOON	SI	69	....	....	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	....	59$*	EV
MARTIAN DREAMS		....	....	69$*	EV
MASTERBLAZER	SI	39	....	....	
MEDIEVAL LORDS		....	....	69$	CE
MEGA PHOENIX	SI	29	....	....	
MEGATRAVELLER 1	SI	49	49	49$*	CEV
MERCHANT COLONY		49	59	....	
MERCS	SI	29	....	....	

giochi di società chess computer KASPAROV

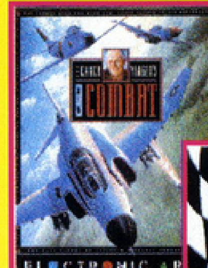
TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
METAL MASTERS		59	69	....	
METAL MUTANT	SI	39	....	49$*	HCEV
MIDWINTER		69	....	79$	
MIG-29 FULCRUM	SI	59	....	59+	CEV
MIGHTY BOMBJACK	SI	39	....	....	
MONSTER PACK Vol.1		49	....	....	
MOONBASE		59	....	79+	HCEV
MOONSHINE RACERS	SI	29	....	....	
MYSTERE	ITA	39	....	....	
MYSTICAL		....	....	49$	CEV
NARCO POLICE	SI	....	....	29$	HC
NAVY SEALS	SI	29	49	....	
NEUROMANCER		69	....	....	
NIGHTBREED ACTION GAME	SI	29	49	29+	CEV
NINJA RABBITS		20	....	29$	
OBITUS	SI	69	....	....	
OIL'S WELL		....	....	59+	EV
OMNICRON CONSPIRACY		49	....	....	
OPERATION COM.BAT		49	....	....	
OPERATION HORMUZ		....	....	29,5*	
OVER THE NET	ITA	39	....	39+	CE
PANZA KICK BOXING	SI	29	....	29$*	CEV
PANZER BATTLES		....	....	69*	HCEV
PARIS DAKAR		15	....	....	
PGA GOLF	SI	59	....	59$*	HCEV
PICK'N PILE	SI	49	....	....	
PLAYER MANAGER	SI	49	....	....	
POPULOUS	ITA	....	....	49*	HCEV
POWER CRASH	SI	....	....	59$	
COMP					
POWER UP		49	....	....	
POWERMONGER	ITA	59	....	....	
PREDATOR		19,5	....	....	
PREDATOR 2	SI	29	29	29$*	CEV
PREHISTORIC	SI	29	....	29$*	HCEV
PREMIER COLLECTION	SI	49	....	....	
PRINCE OF PERSIA		29	....	29+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49	....	....	
PRO-SPORT CHALLENGE		59	....	69$*	
COMP					
PROFEZIA	ITA	29	....	....	
PUZZNIC	SI	....	....	29+	HCEV
QUADREL		49	59	59$*	CEV
RAILROAD TYCOON	SI	79	....	....	
RBI BASEBALL II	SI	49	....	59+	CE
RED BARON		....	....	89$*	V
RED STORM RISING		59	....	....	
REVELATION	SI	....	....	39$*	
RISE OF THE DRAGON		....	....	89*$	V
ROAD & CAR esp.TEST DRIVE III		....	....	33$*	EV
ROBOCOP II	SI	29	49	....	
ROCKET RANGER		19,5	....	19,5*$	CE
ROMANCE OF THE THREE KINGD.		119	....	....	
SARAKON	SI	....	....	25$*	
SAVAGE EMPIRE		....	....	59*$	EV
SEARCH FOR THE KING		59	....	....	
SECOND FRONT		69	....	....	
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69	69	69$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	....	89$*	V
SEGA MASTERMIX	SI	49	....	....	
SHADOW DANCER	SI	29	....	....	
SHADOW OF THE BEAST	SI	49	....	....	
SILENT SERVICE II		....	....	79$	CEV
SILK WORM IV	SI	29	....	....	
SIM CITY + POPULOUS		59	59	59$	HCEV
SIM CITY ANCIENT CITIES	SI	33	....	33$*	HCEV
SIM CITY FUTURE CITIES	SI	33	....	33$*	HCEV
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	....	28$	HCE
SIM EARTH	SI	....	....	89+	HEV
SKI OR DIE	SI	49	....	....	
SKULL & CROSSBONES	SI	29	....	29+	
SOCCER MANIA	SI	39	....	....	
SORCERER LORD		18	....	....	
SORCERERS GET ALL THE GIRLS		....	....	79$*	CEV
SORCERIAN		....	....	89+	EV
SPACE QUEST II		....	....	79+	HCEV
SPACE QUEST IV		....	....	89$*	V
SPEEDBALL		....	....	19,5$	CE
SPEEDBALL 2	SI	49	....	....	
SPIDER MAN	ITA	39	....	....	
SPIRIT OF EXCALIBUR		59	....	59*$	EV
SQUASH	SI	39	....	....	
STAR CONTROL		59	....	....	
STARFLIGHT	SI	38	....	....	
STELLAR 7		59	....	....	
STORMBALL	SI	29	....	....	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	....	....	59$*	CEV
STRIDER	SI	....	....	29$	
SUPER CARS II	SI	49	....	....	
SUPER MONACO G.P.	SI	29	....	....	
SUPER OFF ROAD	SI	29	....	29+	
SUPER SKWEEK		49	....	....	
SUPREMACY	SI	59	....	....	
SWITCHBLADE II	SI	49	....	....	
SWORDS & GALLEONS	ITA	49	....	....	
SWORDS OF TWILIGHT	SI	39	....	....	
SWORDS OF TWILIGHT+ FERRARI F1	SI	49	....	....	
TEAM SUZUKI	SI	49	....	....	
TEAM YANKEE	ITA	59	....	69*$	CEV
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29	29	29$*	
TENNIS MANAGER G.P.	ITA	49	....	....	
TEST DRIVE III The Passion		....	....	65*$	EV
THE BARD'S TALE III	SI	69	....	69$*	
THE BASKET MANAGER	ITA	49	49	49$*	CEV

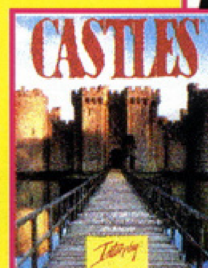


VENDITA per CORRISPONDENZA del tutto affidabile !

telefonate ai numeri : **02 / 874580 - 874593**

ESCLUSIVAMENTE di PERGIOCO LA FAVOLOSA PROMOZIONE TRIS PER UTENTI MS/DOS







Acquistando i tre giochi riceverete in regalo un

MACH I

gameboy

lynx

sega mega drive

nintendo

TITOLO	TRA	AMI	ATst	PC	schede
THE CARDINAL OF THE KREMLIN		59	....	....	
THE COLONEL'S BEQUEST		89	....	89+	HCEV
THE DUEL - Test Drive II		....	49	....	
THE FINAL CONFLICT	SI	39	....	49*$	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	....	....	29*$	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49	....	....	
THE HUNT FOR RED OCTOBER		49	....	59$*	CEV
THE IMMORTAL	SI	49	....	....	
THE KEYS TO MARAMON		....	....	69$*	CE
THE KILLING CLOUD		49	....	....	
THE LIGHT CORRIDOR	SI	59	....	59*	
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	....	69*$	CE
THE PLAGUE		39	....	....	
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21	....	24*$	HCEV
THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	....	....	
THE SUPERCARS esp. DUEL		....	33	....	
THE THREE STOOGES		19,5	....	19,5$	CE
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
THEME PARK MYSTERY		....	....	49+	CEV
TIME WARP DRAGON'S LAIR II		....	....	99$	CEV
TOKI		29	....	....	
TOM AND THE GHOST		49	....	....	
TOP SHOTS		19,5	....	....	
TOTAL RECALL	SI	29	49	....	
TOURNAMENT GOLF	SI	39	....	....	
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49	....	....	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89	....	89+	HCEV
TURN N'BURN	SI	....	....	39$	HCE
TURRICAN II The Final Fight	SI	29	29	....	
TV SPORTS BASKETBALL		49	....	69$*	EV
TV SPORTS FOOTBALL		....	....	59+	EV
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET		69	....	69$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny		49	....	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59+	HCEV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69	69	79$*	CEV
VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI	39	....	....	
WAR ZONE		39	....	....	
WARGAME CONSTRUCTION SET		69	....	....	
WARLOCK THE AVENGER	SI	29	....	....	
WARLORDS		69	....	69*	EV
WATERLOO		19,5	....	19,5$	CE
WING COMMANDER		....	....	59$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1		....	....	29*$	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2		....	....	29$*	EV
WINGS 1 Mega		49	....	....	
WOLFPACK		59	....	....	
WONDERLAND	SI	69	....	....	
WORLD CLASS LEADERBOARD		15	....	....	
WORLD CUP '90	ITA	....	....	29,5+	CE
WORLDS AT WAR		....	....	59+	
HCEV					
WRATH OF THE DEMON	SI	69	69	....	
XENON 2 Megablast		19,5	....	19,5$*	HCEV
XIPHOS		....	....	49*	
ZARATHRUSTA	SI	29	....	....	
ZELIARD		....	....	59+	HCEV

importante gamma di console games